

# HACKER



www.hacker.hr

PRVI HRVATSKI ČASOPIS ZA INFORMATIČKE IGRE • BROJ 37 • SVIBANJ 1998.

SAMO  
**29.90** kn

TEMA BROJA

## World Cup '98

"Ovako dobru igru  
zahaklao bi i Prosinečki"

### FILMOVES

#### Deep Impact

počinje invazija meteora (str. 78)



### PREPORUKE MJESECA

#### • Addiction Pinball

Team17 opravdao očekivanja (str. 54)

#### • Die by the Sword

#### • Resident Evil 2

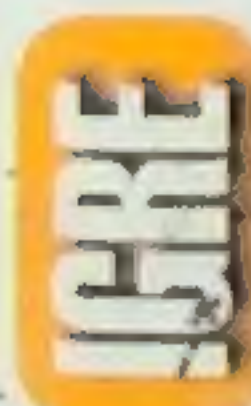
#### • Uprising



### SHIT MJESECA

#### • Star Wars Rebellion

Veliki "flop"  
LucasArtsa (str. 50)



#### • M1 Tank Platoon 2

Microprose konačno izdao nastavak

#### • Plane Crazy

#### • Outwars

#### • Deathtrap Dungeon

Eidos "kuje željezo dok je još vruće"

#### • Masters of Teras Kasi

#### • Triple Play Baseball '99

...and many, many more...



### NAGRAĐUJEMO naše čitatelje



- u ovom broju smo poklonili  
Fallout i 3 Anastasie
- možda baš **tebi** (str. 6)

Team17 i EA te nagrađuju!

**OSVOJI**

Addiction Pinball  
World Cup 98  
kapu i  
službenu majicu  
hrvatske reprezentacije  
(str. 57 i 46)



WORLD  
exclusive

## Discworld Noir

• Sve što trebate znati o tajnom projektu  
Perfect Entertainment



**POSJETITE NAS NA**

E-MAIL: [AUTRONIC@OPEN.HR](mailto:AUTRONIC@OPEN.HR) HTTP://WWW.AUTRONIC.OPEN.HR

- DIAMOND SUPRA SUPERMAX 56K VOICE INTERNI CIJENA **450 Kn**
- DIAMOND SUPRA PC CARD 56K PRO V.90 SPIKER INTERNI CIJENA **790 Kn**
- U.S. ROBOTICS FAX-MODEM-VOICE 56K INTERNI CIJENA **795 Kn**
- YAMAHA SOUND CARD 16 BIT STEREO P&P CIJENA **110 Kn**
- SOUND BLASTER AWE 64 CREATIVE LABS CIJENA **498 Kn**

- MATROX MILLENNIUM II PCI 4 MB CIJENA **1.199 Kn**
- MATROX MILLENNIUM II AGP 4 MB CIJENA **1.199 Kn**
- DIAMOND MONSTER 3D 4 MB DRAM CIJENA **898 Kn**
- DIAMOND MONSTER 3D II 8 MB DRAM CIJENA **1.735 Kn**
- WESTERN DIGITAL TASMANIA 3D CIJENA **599 Kn**



- MULTIMEDIA KIT I (PHILIPS CD-ROM 24X SPEED + YAMAHA SOUND 16 BIT + ZVUČNICI 120 W) CIJENA **695 Kn**
- MULTIMEDIA KIT II (PHILIPS CD-ROM 24X SPEED + YAMAHA SOUND 16 BIT + ZVUČNICI 120 W + FAX-MODEM-VOICE 33.600 INTERNI) CIJENA **975 Kn**

**INTERNET PC 200 MIX**

- CPU INTEL PENTIUM MMX 200 MHZ
- FIC PENTIUM VIA 500VPX, 512 KB CACHE
- 32 MB SDRAM 10 NS • FDD 1.44 MB 3.5"
- HDD 3200 MB • VGA 53.2 MB EDO 64 BIT HI-PEG
- YAMAHA SOUND CARD 16 BIT STEREO P&P
- CD-ROM 24X SPEED PHILIPS • MINI TOWER
- DIAMOND SUPRA FAX-MODEM-VOICE 56K INTERNI
- CRO TIPKOVNICA CHERRY G83
- PHILIPS COLOR MONITOR 14" LR. NI. DIGITAL
- MOUSE + PAD • ZVUČNICI 120 W

**CIJENA 5.999 Kn**

**HOME PC**

- CPU INTEL PENTIUM MMX 166 MHZ
- FIC PENTIUM VIA 580VPX, 512 KB CACHE
- 16 MB RAM EDO • FDD 1.44 MB 3.5"
- HDD 2100 MB • CD-ROM 24X SPEED PHILIPS
- FAX-MODEM-VOICE 33.600 INTERNI
- VGA 53.2 MB EDO 64 BIT HI-PEG
- YAMAHA SOUND CARD 16 BIT STEREO P&P
- MINI TOWER • CRO TIPKOVNICA CHERRY G83
- PHILIPS COLOR MONITOR 15" LR. NI. DIG.
- MOUSE + PAD

**CIJENA 5.380 Kn**

**EXPERT PENTIUM II 233**

- CPU INTEL PENTIUM II 233 MHZ
- FIC VL-501 PENTIUM II INTEL 440LX CHIPSET, AGP
- 32 MB SDRAM 10 NS • FDD 1.44 MB 3.5"
- HARD DISK WESTERN DIGITAL 4300 MB
- AGP VGA CARD 3D LAB 4 MB
- CREATIVE LABS AWE-64 SOUND BLASTER
- ZVUČNICI 120 W • CD-ROM 32X SPEED TEAC
- DIAMOND SUPRA FAX-MODEM-VOICE 56K INTERNI
- MEDIUM TOWER ATX • MOUSE + PAD
- PHILIPS COLOR MONITOR 15" LR. NI. DIGITAL CONTROL
- CRO TIPKOVNICA CHERRY G83

**CIJENA 9.555 Kn**

**WESTERN DIGITAL TASMANIA 3D KARTICA - UZ PC KONFIGURACIJE CIJENA JE 499,00**





**Iwill make things happen**



**Formel**

Zvečajska 5, 10000 Zagreb, Hrvatska  
Tel: 01/340-353, 340-937, Fax: 01/315-349  
[www.formel.hr](http://www.formel.hr)

**Jedini autorizirani distributer**



Najnoviji CD ROM naslovi po najnižim cijenama !



QUAKE II



EIDOS  
INTERACTIVE



Audio ponuda :  
CD-i već po 49,00 kuna !



# HACKER

Prvi hrvatski časopis za  
informatičke igre  
Izlazi mjesečno

Izdavač:

**JANUS LINGUA d.o.o.**  
za novinsko-izdavačku djelatnost  
Petrinjska 11, 10000 Zagreb  
tel/fax: 01/435-179, 427-883, 429-810  
žiro račun: 30105-603-28346

Direktor:  
**Senka Kušer**

Tehnički urednik:  
**Tomislav Mijić**

Konzalting:  
**INTERMEDIA, Habelićeva 4**  
tel: 431-761; fax: 427-039  
E-mail: [intermedia@zg.tel.hr](mailto:intermedia@zg.tel.hr)

Glavni i odgovorni urednik:  
**Kristijan Žibreg**

**Uredivački kolegij:**  
NOVOSTI  
(INFO, NA TRAGU, NAJAVE I SPECIAL REPORT)  
**Damir Đurović**  
AMIGA I PSX  
**Berislav Jozić**  
HARDWARE I TECH REPORT  
**Patrik Pencinger**  
SOS, HACKERMANIJA I BEZ PANIKE  
**Denis Kovačić**

Design i layout:  
**Igor Vranješ**

Suradnici:  
**Igor Duić**  
**Damir Đurović**  
**Alan Graf**  
**Vedran Januš**  
**Kristina Jeren**  
**Berislav Jozić**  
**Denis Kovačić**  
**Krešimir Lauš**  
**Mislav Matalija**  
**Luka Mihaljević**  
**Patrik Pencinger**  
**Miroslav Puljiz**  
**Dario Rakovac**  
**Damir Rukavina**

Strip:  
**Goran Stanić**  
[goran@agram.com](mailto:goran@agram.com)

Animator:  
**Tihomir Jauk**

Lektor:  
**Ankica Đerek**

Računovodstvo:  
**Melita Šobot**

Izrada filmova:  
**Studio Janus,**  
Petrinjska 11,  
10000 Zagreb  
tel/fax: 01/435-179,  
427-883, 429-810

Tisak:  
**Tiskara Meić**  
Šenoina 25, 10000 Zagreb  
Tel/fax: 01/6570-964  
ISSN 1330-7126

e-mail:  
[hacker@janus.hr](mailto:hacker@janus.hr)  
www:  
[www.hacker.hr](http://www.hacker.hr)

Časopis je napravljen  
u programima QuarkXPress, CorelDraw  
i Adobe Photoshop  
uz pomoć mrežne opreme

**SVEC**

## SADRŽAJ



### INFO

Damir Đurović je naš novi news editor čija je glavna zadaća pripremiti što šarenije stranice rubrika Info i Na Tragu od kojih će vam oči ispasti iz očnih duplji. I u ovom broju probrao je samo za vas vruće najave i slike iz igara u razvoju. Sudeći po dobivenim materijalima, očekuje nas zabavno ljeto.

**INFO**

**8**

**NA TRAGU**

**14**



### NAJAVE

Čini se, došlo je vrijeme malih i nezavisnih proizvođača koji kao ljudi razvijaju RPG-ove, no u ovom broju izdajamo Bifrost Creations i njihovu igru Avans koja bi, po svemu sudeći, mogla biti vrlo zapažena na tržištu. Osim lijepih slika i uobičajenih informacija, donosimo i kraći intervju što ga je Damir preko Interneta obavio s ljudima Bifrost Creationsa.

**JAGGED ALLIANCE**

**19**

**DARK VENGEANCE**

**21**

**RED JACK**

**23**

**NAJAVA MJESECA**

**- AVARIS**

**24**



### SPECIAL REPORTS

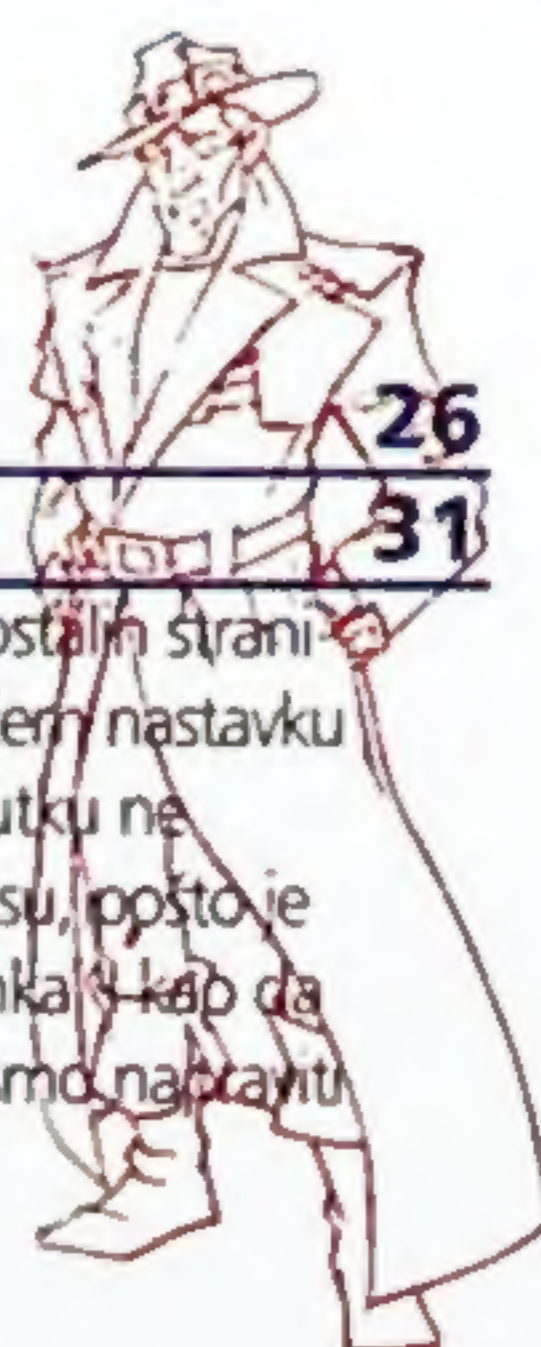
**AGE OF WONDERS**

**26**

**DISCWORLD NOIR**

**31**

S velikim ponosom izdajamo ovaj članak od ostalih strani-  
ca Hackera. Naime, ovaj opširan izvještaj o trećem nastavku  
popularnih avantura Rincewinda u ovom trenutku ne  
možete pročitati niti u jednom stranom časopisu, pošto je  
Hacker dobio ekskluzivno pravo na objavu članka. Kao da  
ekskluzivni screenshoti nisu dovoljni, uspjeli smo napraviti  
i intervju s Luci Black koja radi na igri.



### AMIGA WORLD

**AMIGA NAJAVE**

**65**

**MURDER**

**80**

FMV igre su imale razdoblje kratke slave na PC-u, a potom  
su zajedno s firmama koje su ih radile neslavno propale.  
Stoga nas je začudilo kada smo za Amigu dobili Murder, u  
cijelosti digitaliziranu point-and-click avantura u kojoj igrač  
u ulozi policijskog inspektora mora što prije riješiti ubojstvo  
djevojke u parku. Kako to izgleda na Amigi, reći će vam  
Bero.

**EVIL**

**80**

### PLAYSTATION

**RESIDENT EVIL 2**

**68**

Konačno, konačno! Dugo očekivani nastavak igre koje je  
itekako povećala prodaju Playstationa je u našim rukama.  
Sve oko ove igre je veliko: lova uložena u medijsku promo-  
ciju, broj prodanih primjeraka, atmosfera i priča! Ne treba,  
stoga, čuditi što je Bero odlučio da Resident Evil 2 u ovom  
broju osvane u Hackerovoj rubrici Preporuka mjeseca.



**MASTERS OF TERRAS KASI**

**71**

**GEX 3D**

**72**

**JUDGE DREDD**

**73**

**X-MEN**

**73**

**DEATHTRAP DUNGEON**

**74**

**PAX CORPUS**

**75**



### RUBRIKE

**FILMOVIES**

**78**

**HACKER CLUB**

**91**

**HINLA**

**94**

**VODIČ KROZ KLUBOVE**

**95**

**STRIP**

**96**

### HARDWARE

**ELSA VICTORY ERAZOR**

**83**

**3D ADVENTURE**

**83**

**MATROX PRODUCTIVA**

**85**

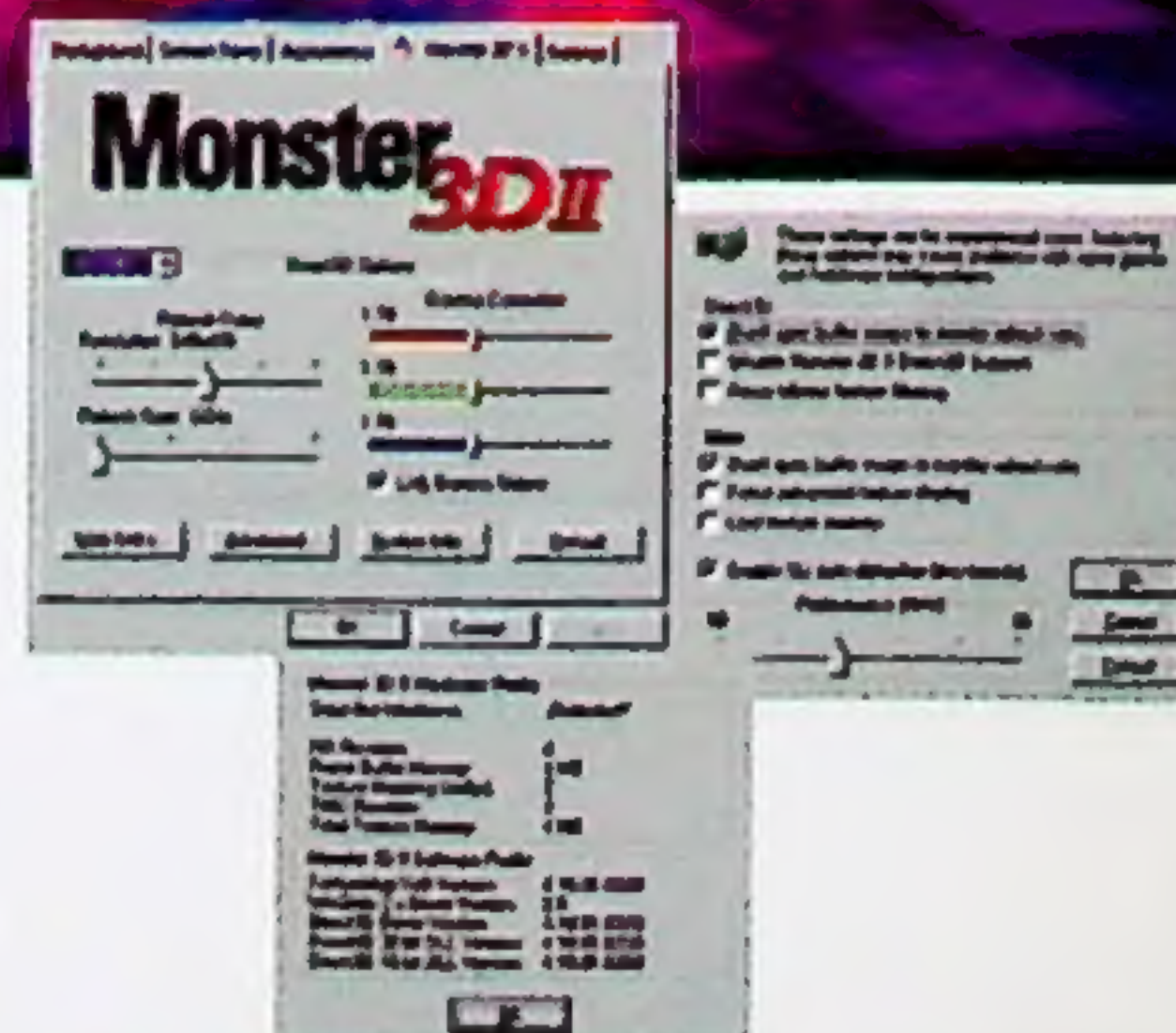
**F1 SIM COMPACT**

**85**

**SLI DVOBOJ**

**86**

Nastavljamo storiju o Voodoo 2 karticama. Ovaj je put  
Patrik na usporednom testu sukobio Creativeove i  
Diamondove Voodoo 2 kartice i to u normalnoj i SLI  
varijanti. Ovaj iscrpni test na 3 stranice će vam svakako  
pomoći da se odlučite za proizvođača i varijantu koji  
baš vama (i vašem džepu) najbolje odgovara.



Odabir i obrada materijala: **Domagoj Korak** Animatori: **Tihomir Jauk**  
Dizajn sučelja: **Igor Vranješ, Željka Mokos, Kristijan Žibreg** CD urednik: **Kristijan Žibreg**





Sve je počelo krajem prošle godine, kad nam je u redakciju stigao paket novih igrica Electronic Artsa. Kako smo još uvelike bili u 3D diru, od njih hovog smo EA Sports ogranka očekivali novu FIFA, NBA i NHL, sve sa sufiksom 98. Naravno, glavni razlog bila je podrška za 3D(fx) ubrzane sustave. Od spomenutih igara najviše smo zavojevali FIFA. No, nije to bila obična FIFA, nego FIFA RTWC (Road To World Cup), a taj nam je dodatak u imenu već onda bio pomalo sumnjiv. Ipak, igrali smo do iznemoglosti. I kada smo gubili, nismo mogli skiniti zloban smijeh s lica, likovali smo gledajući kako Voodoo ždere informacije pretajući ih u prekrasnu 3D grafiku za koju biste, udaljeni dva metra od monitora, jamačno upitali "kako su uspjeli dobiti tako dobru TV sliku na monitoru?". Takav naziv igre mogao je značiti samo dvije stvari: ili je netko iz EA Sportsovog marketinga gadno zabrijao i sufiks "Svjetsko prvenstvo" zamijenio sa "Kvalifikacije za svjetsko prvenstvo" ili su u EA Sportsu savršeno isplanirali godinu te nogomet. Dvojba je bila okončana čim smo dobili pošiljku superekskluzivnih materijala i CD s igrom 60% gotovog koda koji smijemo pregledati, ali ni pod koju cijenu opisivati, a kamoli ocijeniti! Nova FIFA bila je na putu... Sredinom četvrtog mjeseca konačno smo dobili 100% gotovu verziju, ali na zlatnom CD-u, što znači da igra još nije bila u tisku!



**WORLD CUP 98**

**TEMA BROJA** 40

**FROGGER** 39  
**PLANE CRAZY** 52

Plane Crazy demo smo već objavili na jednom od naših jasnijih HackCD-ova gdje su se svi vlasnici 3Dfx-a mogli uvrstiti u iznimne grafičke kvalitete ove suide jurnjave avonciđima. Sada, kad je igra stigla, Patrick je više nego oduševljen grafičkom raznolikosti nivoa, brzinom grafike (uklonili su onu maglu koja je ograničavala pogled u dubinu) i čistim adrenalinom koji vam potече zlatama zaigravi ovo čudo.



**OUTWARS** 61  
**STREETS OF SIM CITY** 63  
**SIM SAFARI** 63

**STOP THE PRESS!** 62

U trenutku zaključenja broja, uvijek nam stignu nove. vrhuje vijesti koje jednostavno moramo objaviti. Za to služi ova rubrika u kojoj ovaj put obavljamo kratke vijesti o novim naslovima koje Electronic Arts i Activision namjeravaju pokazati na sajmu E3.

**NAGRADNA IGRA** 92



Hackerova velika nagradna igra je stigla i do drugog kola. Fond nagrada se i dalje obogaćuje, ostaje vam jedino ispuniti drugi nagradni kupon, pričekati sljedeći broj, kada će biti objavljen i posljednji, te poslati zajedno svo tri kupona na našu adresu (nemojte slati kupon po kupon jer to nećemo uzeti). Ako strahujete da nećete osvojiti ništa, sudjelujte u Addiction Pinball i World Cup 98 nagradnim igrama, možda vam se tamo osmehne sreća.

## POPIS OGLAŠIVAČA

ALGORITAM	37	KORICE	60	GAMA
ARTAKOM	84	HERMES +	60	FORMEL
ARTES	1	INFO LAB	84	FILEX
AUTRONIC	38	KIM	36	F1 KOMPJUTER
BBM	7	KSU	22	ER-TEH
BIG BANG	38	LOST	22	EDINKOM
BIROSTROJ	84	MACRO-MICRO	84	CHIPOTEKA
BUBA	59	M.T. UREDSKA OPREMA	59	BUBA
LPC	84	MAGE	22	MEDVEDNICA
MELCOMP	36	MICROLINE	84	M-SAN
NEZBIT	60	KORICE	84	NEZBIT
OMNIA	38	PENTAGRAM	36	POLY BROSS
POLY BROSS	36	PRO-TEH	70	RADIO 101
RECREO	36	SATELIT	70	SENSE
TANDEM RAČUNALA	82	TURBO HACKER	22	UNIVERZAL +
ZB INFO	29	ZOLA	32	82
82	77	64	82	75
2,3	69	48,49	82	20
85	70	76	13	89



**TRIPLE PLAY BASEBALL** 33  
**CHAOS ISLAND** 37



Dano Rakovac, redakcijski ljubitelj svega što izlazi iz LucasArtsa, ovih je mjeseci nestrpljivo čekao izlazak Star Wars Rebelliona, no vidjevši taj većeili flop, koji se, eto, može dogoditi čak i facama poput onih iz Lucas Artsa, odlučio je da tako nešto ne može proći nekažnjeno. Rečeno - učinjeno. Predstavljamo vam "world's famous" rubriku - Shit mjeseca.

**STAR WARS: REBELLION** 50

**UPRISING** 34  
**ADDICTION PINBALL** 54  
**DIE BY THE SWORD** 58



**SHIT MJESECA**



# WE WILL ROCK YOU

Štovano čitateljstvo,

kao što ste i sami primijetili, snizili smo cijenu *Hackera*. Naime, kako smo ovaj broj povećali nakladu časopisa zahvaljujući vama koji nas sve više i više kupujete, uspjeli smo zatvoriti financijsku konstrukciju i s novom, nižom cijenom, a vas, nadamo se, itekako razveseliti. Sada vam je, nadamo se, jasnije zašto neke vaše želje ne možemo odmah ispuniti, pogotovo one koje zahtijevaju pažljivo financijsko planiranje. Bilo kako bilo, jedno morate znati: pozorno slušamo sve vaše prijedloge i kritike te na svakom sastanku uredništva ozbiljno o njima razmišljamo.

Kao što i sami vidite, ovaj broj *Hackera* je u većoj mjeri obilježen igrom koja je mnogo više od obične računalne igre, igrom vezanom uz drugu najmasovniju svjetsku manifestaciju i najvažniju sporednu stvar na svijetu - nogomet. Izlazak *World Cupa 98* se savršeno poklapa s početkom Svjetskog nogometnog prvenstva, a savršena propagandna mašinerija *Electronic Artsa* nije ni ovaj put podbacila. Uostalom, kako bi i mogla - *World Cupu 98* ne treba reklama jer riječ je o jedinoj službenoj igri rađenoj po uzoru na Svjetsko prvenstvo. Da, dame i gospodo, sve logoe, zaštitne znakove i reklame na stadionima koje vidite u samoj igri je *Electronic Arts* uredno i masno platio, no ne sumnjamo da će im se ulaganje isplatiti. Nemojte misliti da namjerno preferiram *EA*, jednostavno - renomirani *EA Sports* odjel *Electronic Artsa* zadužen za sportske simulacije nije ni ovaj put razočarao, što može potvrditi *Patrik Pencinger* koji je ovu igru intenzivno igrao čitava 3 tjedna ne bi li napisao, samo za vas, što bolju i iscrpniju temu broja (str. 40). No, i drugi su naši suradnici marljivo radili. Naime, osobito smo ponosni na članak o igri *Discworld Noir* (str. 30), o kojoj dosad nije pisala nijedna svjetska informatička tiskovina (ili on-line gaming site), gdje smo s punim pravom i ponosom stavili pečat *Hack World Exclusive* (sve pohvale za nj zaslužuje *Damir Đurović* koji je još jednom dokazao da je premazan svim mas-tima). Za kraj, upozorenje: ne zaboravite ispuniti drugi nagradni kupon *Hackrove velike nagradne igre*, jer u sljedećem broju očekuje vas i posljednji kupon, a prije nego se u ljeto rastanemo izvući ćemo imena sretnih dobitnika atraktivnih i vrijednih nagrada. Toliko za danas, čitamo se u sljedećem broju na **16 stranica više**.

P.S. Pliiiiiz, nemojte nam više slati pjesmice u stilu *Hacker himne*, ne možemo više! Isto tako, molimo vas da u vašim pismima adresu **čitko** napišete u samom pismu a ne na omotnici, jer u protivnom pismo automatski lansiramo u Recycle Bin.

Kristijan Žibreg

Glavni i odgovorni urednik

E-mail:

draught@earthling.net

ICQ:

1549249



Odlučili ste progovoriti i izraziti svoje (ne)zadovoljstvo *Hackerom*. Muči vas što današnje igre zahtijevaju 3Dfx? Ne sviđaju vam se rubrike u *Hackeru*? Vi bi to deset puta bolje, samo da vam damo da probate? Jedva čekamo da čujemo vaše mišljenje. Najbolje pismo nagrađujemo originalnom igrom!! I nemojte zaboraviti u pismu (dakle, ne na kuverti) napisati svoju adresu tako da vam, u slučaju da smo vaše pismo odabrali kao pismo mjeseca, možemo poslati nagradu.



## pismo mjeseca

Bok!!!

Odma na početku vas moram pofaliti jer ste uspjeli napraviti najbolši časopis vu Hrvackoj. Ali, ne pišem vam zato da vas falim, neg da vam se zjadam. Najme, kaj je? Pred leto i pol dni mi je japa kupil Pentijum 75. To je pevalo leto dni, ali je ta popevka postajala sve slabejša. Onda je japa kupil Pentijum 166 MMX, ali smo taj mesec hodali zamazani gač jer nismo imali ni za deterđent. Sve je to lepo i dobro, ali kaj je kompjutor bez printerja iliti "tiskača". I opet je japi puknul film i ja sam ostal brez sponzora. I kaj sad, kasica gujdica je prazna a vu *Hackeru* baš reklamiraju novu Dajmont Manster 2 karticu bez koje, vele, ne buš mogel igrati najnovije igre. I kak da to pretpim kad nemam dosta penez ni za igre?

Aha, još vas nekaj moram pitati. Zakej HINLA ne uvede športske igru vu svoj program (FIFA 98, F1GP2) neg samo pucaljke i strategije. Sa štovanjem,  
Siniša Sović, Varaždin



Dragi Siniša,

Simpatiziram z tobom i znam kak ti je zbog ove nove Vudu 2 kartice. Čovek se ne mre pošteno naužiti niti normalne Vudujice, a već nam očeju zeti novce z Vuduom 2. No, to neje se jer su, pazi kaj ti sad bum rekel, ingenjeri iz tri de ef iks interaktiva već najavili Vudu 3 kartice za kraj godine. I kaj nam drugo ostaje nego opet zlupati kasice gujdice, prišparati si nekaj penez prek leta, obesiti gače o štap i igrati se na Vudujici 3. Kaj se HINLE tiče koju si spominal, mislim da imeju v planu vu svoj program uvesti i športske igre. Bilo kak bilo, odsankaj se na [www.hinla.hr](http://www.hinla.hr) i tam buš se videl. I na kraju, dok si ne kupiš toga Vuduja 2 ili 3, mi ti poklanjamo *Fallout*, krasni Interplejov er pe ge koji neje tak zahteven pa ga buš mogel igrati i na svojoj krami.

## Kome ide Anastazija?

Odaziv na nagradnu igru Continental Filma i *Hackera* iz prošlog broja nas je ugodno iznenadio. Točan odgovor je bio b) ruska princeza i većina vas je točno odgovorila, a svoje primjerke Anastazije neka očekuju: Tomislav Bičanić iz Cerne, Alem Sačak iz Zenice i Marijana Buljan iz Valpova. Čestitamo im, sreća im se osmijehnula zahvaljujući spretnim rukama naše lektorice koja je upravo ovu trojku izvukla iz gomile kupona; ostalima poručujemo: ne očajavajte, u ovom broju organiziramo čak dvije mininagradne igre: u jednoj u suradnji s *Electronic Artsom* dijelimo tri originalna primjerka *World Cupa 98*, majice i kape hrvatske reprezentacije te majice s logoom *EA Sportsa* (str. 46), a u drugoj vas *Team17* nagrađuje dvama originalnim primjercima njihove odlične simulacije fliperu - *Addiction Pinball* (str. 57). Osim toga, da nisam urednik i da sam na vašem mjestu, ne bih nikako zaboravio ispuniti i drugi nagradni kupon *Velike nagradne igre* u kojoj možete osvojiti više od vrijednih nagrada.

## WE WANT IT ALL

Manja cijena časopisa nije jedino iznenađenje što vam ga pripremamo. Uredništvo *Hackera* je za nadolazeće mjesece pripremilo čitav niz ugodnih iznenađenja od kojih vam većinu, na žalost, ne mogu otkriti u ovom trenutku. No, kako znam da među vama ima onih koji ne mogu izdržati a da ne saznaju bar neke detaljčice, evo službenog priopćenja iz *Hackrove* redakcije koje će ih sigurno obradovati: *Hacker* od sljedećeg mjeseca izlazi na 16 stranica **više**. Dakle, ne zaboravite na kioscima potražiti **lipanjski broj Hackera** na 116 stranica s **CD** prilogom i **knjižicom** - sve to za **29,90 kn**.





pisma čitatelja

**SPEAK UP YOUR MIND!**

Nešto vas tišti? Imate prijedloge? Primjedbe? Bit će nam drago da čujemo i vaše mišljenje. Vaša pisma šaljte e-mailom na adresu **hacker@janus.hr** ili poštom:

Janus-Lingua d.o.o. (za "Pisma čitatelja")  
Petrinjska 11/IV  
10 000 Zagreb

Ako nas vaše pismo uspije zaintrigirati, potrudit ćemo se da ne završi u košu nego na stolu glavnog urednika. I ne zaboravite - najbolje pismo nagrađujemo originalnom igrom!

### Hi Hacker,

You are probably asking your self why this words up stairs? Becouse I hate Amiga, becouse Amiga has got very stupid games (like plumber Mario). A lots of morones jump over the monitor, and collecting old cars, carrots, elefants and so on. Please support me! OK, OK, I will stop. Now, other problems: why do you give us your configuration when we want to know min. confoguration. Why did you throw out assessment for music, graphic and idea? Second: you have too much advertisement, throw them out!!! The 3th: do not put away this mask, it is nicer then your real face (he, he, he). The 4th: I am not an english man, and if you do not understand any of this words, call me!!! If in this letter is an error, please mend it.

Adios Amigos!

P.S. Please announce this letter or you are simple stinky pig (and you do not deserve to live)

Dear Amiga hater, You are definitely very spiting on Amiga, so check the next letter to see everybody other oppinuon. About the rest of your questioning, there it go: first, we give you not min. configouration becouse it is highly exagarrated by the developers and publishers becouse they want you to think that you can play the game on a very slow configuration and that way everybody should by it. We give you recommended configuration on which we think the game works fine and acceptable. It also means that we didn't actually played game on that configouration, it just means that you shoud not try to play it on a lower confugiration then we recomended. Assessment for music, graphic and idea are thrown out becuse they do not have any purpose today when almost any 3Dfx helped game is excellent in graphic and sound is OK, too (notice that we always mention idea, graphic and sound in the review itself).

P.S. We mended any errors in your letter. Hope I written my answer in the decent english, becouse I dunnot speak english good as you.

### Think different

Drago uredništvo, Razmišljajući o natpisima u tisku

o Amiga platformi, osjetio sam potrebu staviti neke stvari na svoje mjesto. U većini članaka spominje se nekakva propast ili djetinjastost Amige. Stvari stoje ovako: Amiga je najnaprednija (tehnoški) platforma današnjice, usprkos pauzi u razvoju od 6 (!) godina. Motorolina Power procesorska tehnologija gura Amigu još dalje u 21. stoljeće. Sjetimo se, Intelovi proizvodi su još uvijek CISC (kompleksne i sporije) koncepcije, a ne RISC (brze i bez 100-tina MHz takta). U usporedbi sa Macovima, Prijateljica opet izlazi kao pobijednik jer uz glavni procesor ima i posebno dizajnirane procesore za grafiku i zvuk, integirane na matičnoj ploči u brzo DMA okruženje. Jednostavno, Amiga ne mora biti brza da bi bila efikasna. Usto je i do 8 puta jeftinija od Apple ili PowerMac tehnologije. Znete li da se Amiga koristi u NASA-i, upotrebljavaju je za izradu specijalnih efekata u nizu serija i filmova: Zvezdane staze: Voyager, Robocop, SeaQuest DSV, Aliens, Babylon 5, Total Recall, Bladerunner, Odiseja 2001, za spotove na MTV-u, a koristi se masovno i kao radna stanica u videoprodukciji (HTV, OTV, A-kanal) za izradu špica i reklama. Većina dobrog softvera za renderiranje i animaciju na ostalim platformama stigla je upravo s Amige: Real3D, Imagine, Lightwave, DeluxePaint, a postoje aplikacije i za obične poslove: tekstprocesori, print manageri, DTP, baze, tablični kalkulatori, obrada fotografija i sl. koji ni po čemu ne zaostaju za odgovarajućim softverom za PC. Koristim Amigu već nekoliko godina i osobno bi prelazak na neku drugu platformu doživio kao korak unazad (osim možda na SGI ili Sun he, he). Evo i argumenta za to: mogu koristiti Internet s 2 MB RAM-a, svih 256 MB RAM-a koje mogu ugraditi će biti konvencionalna linearna memorija (ne segmentirana), Amigin OS radi s preemptive multitaskingom (ne s kooperativnim kao Windowsi), izvršni kod zauzima i do 10 puta manje memorije, 24-bitna grafika i zvuk

su integrirani na matičnu ploču u DMA okruženju, Internet arhiva Amiga programa zvana Aminet predstavlja najveću bazu softvera na Netu za bilo koju platformu, bitnije funkcije GUI-a su spremljene u brzom ROM-u i, što je najvažnije, korištenje Amige njenog korisnika ispunjava zadovoljstvom, a ne (kao što je to slučaj kod drugih platformi) frustracijom. Trebam li spominjati da na Amigi rade sve klasične periferije poput pisača, skenera, CD pržilice, SCSI i ATAPI uređaja, modema, ISDN adaptera, grafičkih i zvučnih kartica itd. Pokušajte razmišljati drugačije.

Robert Bobanović  
(robertb@sublink.hr), Zagreb

1:0 za Amigu.

### Hoću još jedno pismo mjeseca!

Poštovano uredništvo Ne pišem vam ovo pismo da bi postalo pismo mjeseca već da vam zahvalim na nagradi za pismo mjeseca iz prošlog broja. Neka mi onda netko kaže da se ne isplati pisati gomilu gluposti da bi to postalo pismo mjeseca. A sad kritike: koja vam je to fora da svuda pišete da se Hacker Plus može kupiti samo putem pretplate ili narudžbenice iz Hackera, a u Zagrebu nema kolpoltera koji ga nema? Inače, časopis je OK i novi način ocjenjivanja je super: ako se kome ne sviđa, neka ga uspoređi sa prvih 10 brojeva Hackera pa će se predomisli. Konačno ste se dosjetili i kupone i oglase stavili u

### Provala mjeseca

Od hrpe vaših pisama koje dobivamo, uvijek se nađe par uradaka koji se izdvajaju nekom nebuloznom izjavom, forum ili provalom. U ovom je broju to zasigurno bio posljednji paragraf jednog sasvim običnog pisma koje smo primili od Tonija Staničića iz Baške Vode, a koji u post scriptumu kaže:

Poruka Adrianu iz Zagreba - zaigraj ti Purgeru (molim druge, normalne, da se ne uvrijede) protiv nas Blitvara i vidjet ćeš da smo pretvrd orah za tebe - ipak su Blitvari ušli u Pentagon, za razliku od...

Toni, ne možemo se suzdržati a da ne primjetimo (ne preferirajući ovdje posebno niti Blitvare niti Purgere) da su Blitvare na kraju ipak uhvatili, i to vrlo brzo.

Take care,  
Kristijan.

Hackerov dodatak te ne moramo rezati Hacker. Poster je genijalan zbog veličine - samo tako!

Keep up the good work

Goran Trkanjec

P.S. Pozdrav B.J. TNT-u iz Osijeka jer nije napisao adresu pa je moje pismo bilo pismo mjeseca (he, he).

Dakle, tako - pisao si gluposti. Dobro, jer mi smo ti ionako poslali Need for Speed bez CD-a u kutiji. Što se tiče Hacker Plusa, njega uistinu ne možeš kupiti na kioskima diljem Hrvatske, ali se može nabaviti kod kolportera i Distripressa, ali samo u Zagrebu. Za sada, u ostalim gradovima ne prodajemo Hacker Plus na kioskima.

### U ovom broju još su nam pisali:

Branimir, Danko Žakula, Josip Jelčić, Zdravko Erceg, Goran Lepesić, Vedran Anelić, Domagoj Debić, Melior Klarić, Dean Funtek, Stjepan Pavuna, Ante Gruncarić, Marijan Čendak, Stipe the best, Nenad Zetović, Tomislav Jerat, Marijan Dumenčić, Rade Gregov, Dominik Glavak, Vedran Vindiš, Petričić Željko, Petar iz Zagreba, Mirko iz Splita, Darko Lukačević, Luka iz Splita, Nikola, Damir, Dean, Kristijan, Nikola, Ivana i mnogi drugi koji su se javili mailom.



**Big Bang**



**Kompjutorska igraonica**  
Berislavićeva 3, tel: 427-125

**8 x Pentium II/233, Monster II, mreža 100 Mb/s, Thrustmaster joystici i volani...**

- igrajte se u mreži i preko Interneta,
- nabavite najnovije igrice,
- iznajmite joystick, volane, gamepade...

**Radno vrijeme:**  
svaki dan 10-22 h



# Cavedog novosti



Uspjevši svojim prvim većim naslovom *Total Annihilationom*, Cavedog je skupio dovoljno financijskih sredstava i intelektualne snage te kreće u pripremu novih, isto tako velikih, naslova za ovu i iduću godinu. Osim *TA Expansion: Core Contingencyja*, koji se nedavno pojavio na tržištu, za obožavatelje te igre stiže još jedna dobra vijest - Cavedog priprema još jedan expansion pod nazivom *Total Annihilation: Battle Tactics* koji neće donijeti mnogo novosti kao *Contingency*, ali će vam pružiti vrhunske sate zabave u stotinjak misija koje će od vas zahtijevati najveće igrачko umijeće. Na kraju godine dolazi nam još jedan TA naslov - *Total Annihilation: Kingdoms* - igra u kojoj se radnja događa 10 000 godina prije rata između Arma i Corea kada je snaga mišića i magije nadjačala primitivnu tehnologiju. Igra se programira također u izvrsnom 3D engineu, no još ćemo vidjeti koliko će se Cavedog ovim naslovima uspjeti probiti u žanr fantastijskih strategija. Za

sljedeću godinu iz ove vesele tvrtke stižu potpuno drugačiji naslovi nego što smo navikli. Naime, prvo bi se tijekom ljeta trebao pojaviti *Amen: The Awakening* (vidi sliku), iznimno realistična 3D FPP igra akcijskog žanra u kojoj u ulozi smionog britanskog komandosa bivate uvučeni u splet velikih nevolja. Zbog velike pozornosti posvećene priči i detaljnosti igre, *Amen* bi trebao privući jednak broj igrača RPG i akcijskog žanra, što je zanimljiva tvrdnja s obzirom da joj razvoj još nije daleko odmakao. Druge dvije igre predviđene za iduću godinu su *Good&Evil*, hibrid skoro svih mogućih žanrova s nešto većim naglaskom na RPG-u, te *Elysium*, akcijsko-avanturistična igra sastavljena od četrdeset zanimljivih epizoda a svaka od njih će tražiti pet do deset sati neprekidnog igranja. Sudeći po fantastičnim naslovima koje Cavedog Entertainment priprema, čini nam se da će se čekanje više nego isplatiti.

## Caesar 3

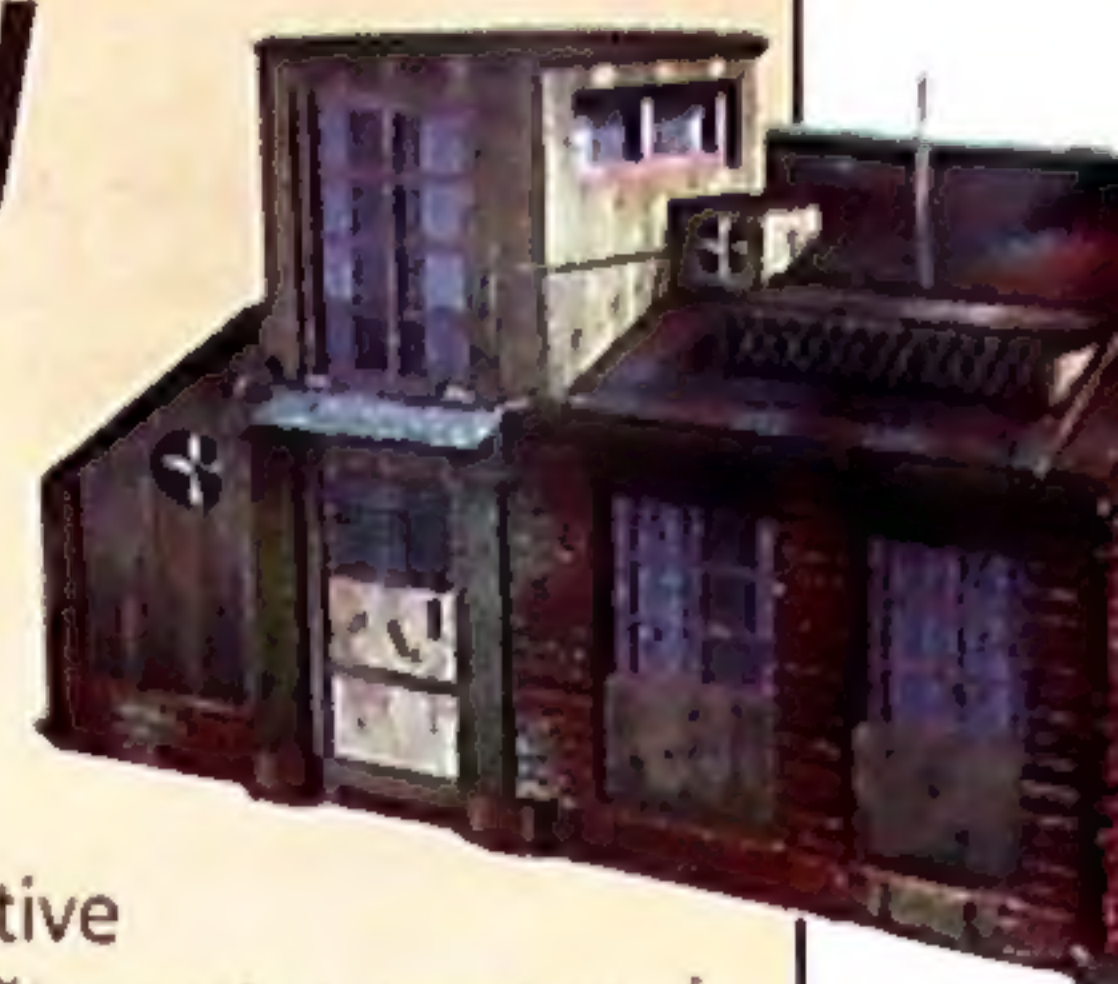


Sierra nam je za ovu godinu pripremila opet jedno iznenađenje. Naime, krajem godine kane na tržište izbaciti nastavak uspješne strategijske igre utemeljene na modelu rimskog carstva. Igra rabi potpuno novi engine i ima nešto zanimljiviji konceptijski pristup negoli njena dva prethodnika, a uza sve to, Caesar 3 izveden je u lijepoj izometrijskoj grafici pretrpanoj svakom strategu važnim detaljima.

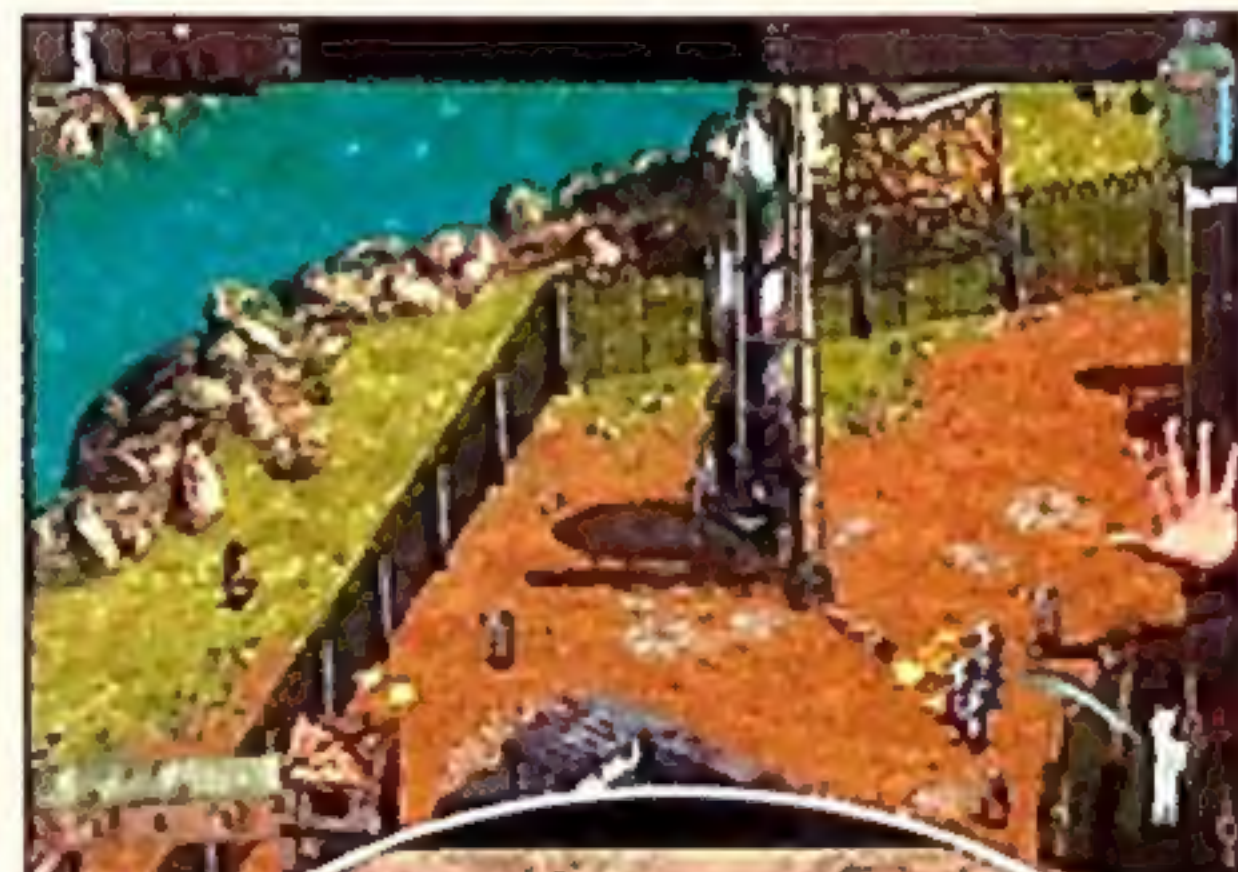


Caesar 3	
Proizvođač	IMPRESSIONS
Izdavač	SIERRA
Žanr	STRATEGIJA
Izlazi	krajem '98
Platforme	<input checked="" type="checkbox"/> PC <input type="checkbox"/> PSX <input type="checkbox"/> N64 <input type="checkbox"/> Katana <input type="checkbox"/> Mac

## Commando: Behind Enemy Lines



Ovaj put nam je Eidos Interactive pripremio nešto potpuno novo i osvježavajuće. Igra *Commando: Behind Enemy Lines* postaviti će vas u ulogu zapovjednika male elitne postrojbe komandosa u 2. svjetskom ratu koja se bavi rješavanjem najopasnijih zadataka (provlačenja kroz neprijateljske linije, sabotaža, atentata i drugih). Misije, njih 24, izvršavat ćete na najrazličitijim terenima, od nedostupnih i dobro čuvanih nacističkih logora pa do ulica nekih većih gradova. Igru pokreće odličan real time 3D engine koji joj daje odličan dojam i mogućnost uporabe najrazličitih taktika u realnom vremenu. Ovo je svakako igra koju ne smijete propustiti.



Commando	
Proizvođač	PYRO STUDIOS
Izdavač	EIDOS
Žanr	STRATEGIJA
Izlazi	lipanj '98
Platforme	<input checked="" type="checkbox"/> PC <input type="checkbox"/> PSX <input type="checkbox"/> N64 <input type="checkbox"/> Katana <input type="checkbox"/> Mac

### INFO PLUS

#### Nintendo 64 manija, Quake 2 na N64

U prošlom ste broju mogli pročitati da je veliki izdavač Psygnosis započeo proizvodnju igara za Nintendo 64 konzolu. Njegovim stopama je ovog mjeseca krenuo i pravi izdavački div Activision, čije će prve igre na N64 konzoli biti koverzije *Nightmare Creaturesa* i, iznenađenje, *Quakea 2*, čime će Nintendo uistinu dobiti veliku podršku u daljnjem radu i vratiti se u utrku sa Sonyjem.

#### Obostrani dobitak

Electronic Arts i japanski Square (proizvođač uspješnog *Final Fantasyja 7*) udružili su se u osnivanju dviju novih tvrtki u Japanu i Americi, čime Electronic Arts dobiva prava distribucije Squareovih igara na američkom području, a Square dobiva prava distribucije njihovih proizvoda na japanskom tržištu.



# Interplay novosti

Pregledavajući materijale za Info rubriku za ovaj broj, shvatili smo da je Interplay u posljednjih nekoliko mjeseci bio iznimno aktivan, vrtoglavo pripremajući i izbacivajući nove naslove. Na ovoj stranici vam donosimo pregled njihovih naslova, što će vam barem malo olakšati snalaženje u novostima iz Interplayeve kuhinje.

## Allien Intelligence

Kad bismo ovu igru pokušali usporediti i pronaći sličnosti s nekom drugom, definitivno bismo izabrali *Master of Orion 2*. Naime, u *Allien Intelligence* su prisutne skoro sve opcije iz *Oriona*, ali je grafika znatno bolja. Tijekom igre upravljat ćete jednom od šest rasa posebnih karakteristika, a na raspolaganju će vam biti više od 150 najrazličitijih tehnoloških otkrića čijom ćete uporabom mnogo lakše ostvariti prevlast nad neprijateljima. Igra nema nikakvih impresivnih efekata no još je uvijek zadovoljavajuće kvalitete, posebice promatramo li je u kontekstu igara poput *Master of Orion 2* i drugih.



Allien Intelligence	
Proizvođač	PYRO STUDIOS
Izdavač	INTERPLAY
Žanr	STRATEGIJA
Izlazi	ljetu/jesen '98
Platforme	<input checked="" type="checkbox"/> PC <input type="checkbox"/> PSX <input type="checkbox"/> N64 <input type="checkbox"/> Katana <input type="checkbox"/> Mac

## Earthworm Jim 3D

Avanture omiljenog crva Jima se nastavljaju. Ovaj put, dok se mirno šetao dvorištem, ni od kuda je naletjela ludu krava te pregazila jasnika koji je ubrzo pao u tešku komu. Odjednom se naš heroj našao zarobljen u vlastitim snovima i halucinacijama iz kojih se pokušava spretno izvući. Igra rabi novi 3D engine, što znači veliko poboljšanje u grafici ali i to da će vam za njeno pokretanje biti potrebna 3D ubrzivačka kartica. Ako ste velik ljubitelj platformskih arkada, onda ćete sigurno nabaviti ovu igru i prijeko potrebnu 3D karticu koja vam, uostalom, treba za pokretanje svih novijih igara.



Earthworm Jim 3D	
Proizvođač	VIS
Izdavač	INTERPLAY
Žanr	ARKADA
Izlazi	Jesen '98
Platforme	<input checked="" type="checkbox"/> PC <input checked="" type="checkbox"/> PSX <input checked="" type="checkbox"/> N64 <input type="checkbox"/> Katana <input type="checkbox"/> Mac

## Redneck Rampage Rides Again

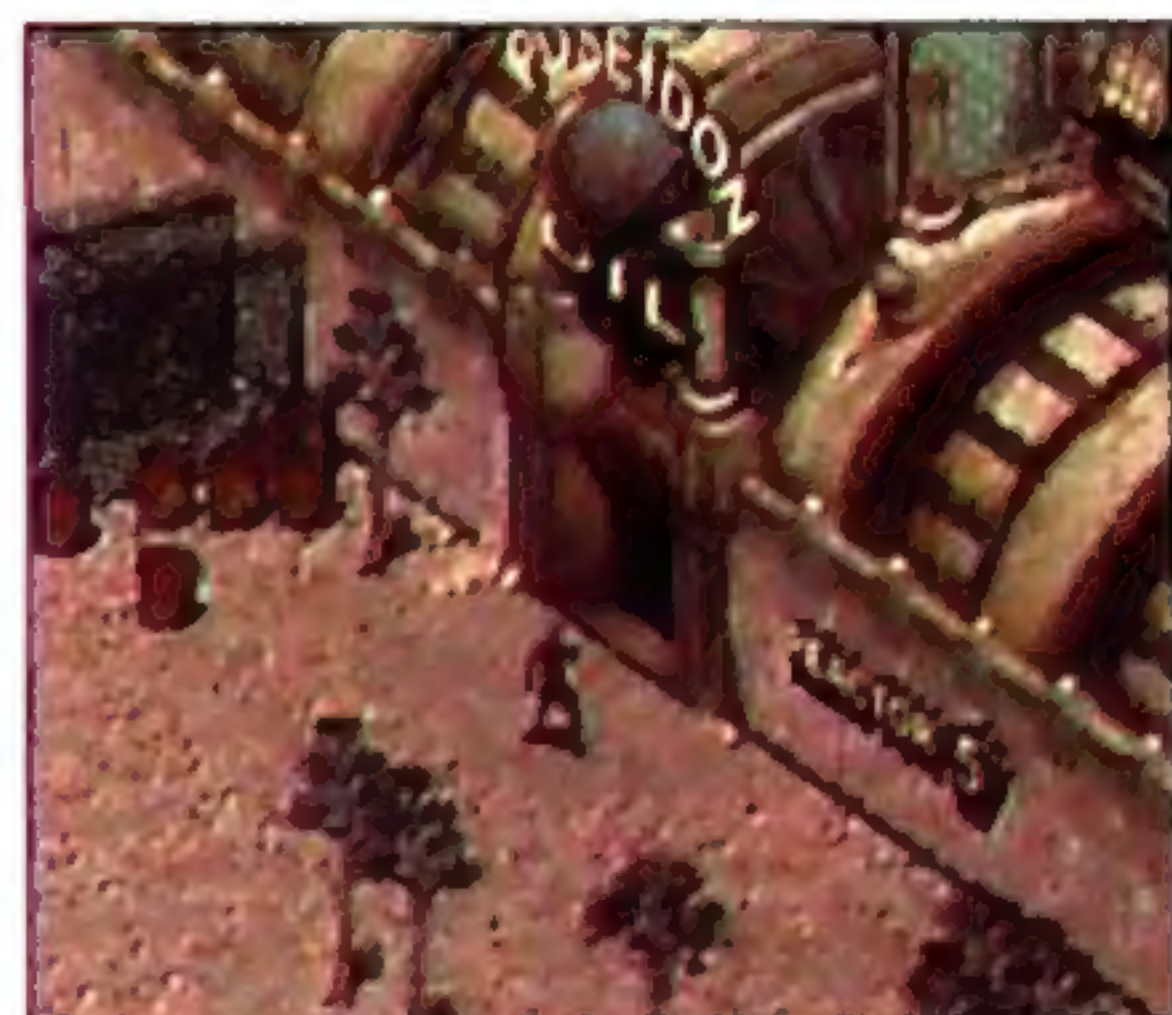
RRRA je mnogo smješnjiji i urnebesniji nastavak *Redneck Rampagea*. Pošto su srušili nekakav UFO, naši "heroji" zaželjeli su se svoga "lijepog i toplog" doma, a prije nego ondje stignu, očekuje ih mnoštvo nevolja na putu (za vratom će im biti banda podivljalih izvanzemaljaca). Nešto bolja grafike od prethodnika i dobar humor čine ovu igru koliko-toliko igrivom, no pitanje je kako će proći na tržištu s obzirom na zastarjeli grafički engine.



RR Rides Again	
Proizvođač	-
Izdavač	INTERPLAY
Žanr	-
Izlazi	svibanj '98
Platforme	<input checked="" type="checkbox"/> PC <input type="checkbox"/> PSX <input type="checkbox"/> N64 <input type="checkbox"/> Katana <input type="checkbox"/> Mac

## Fallout 2

Interplayev RPG odjel *Black Isle* nedavno je završio alpha verziju *Fallouta 2*, nastavka futurističnog RPG-a *Fallout* koji je prema većini svjetskih časopisa jedna od najboljih RPG igri prošle godine. Nažalost, do finalne je verzije ostalo još najmanje šest mjeseci rada pa nam preostaje jedino čekati, čekati i čekati.



Fallout 2	
Proizvođač	BLACK ISLE / INTERPLAY
Izdavač	INTERPLAY
Žanr	RPG
Izlazi	zima '98
Platforme	<input checked="" type="checkbox"/> PC <input type="checkbox"/> PSX <input type="checkbox"/> N64 <input type="checkbox"/> Katana <input type="checkbox"/> Mac



### Tantrum, Interplayov novi odjel

Konačno je i Interplay otvorio poseban razvojni odjel koji će se baviti proizvodnjom akcijskih igara. Prvi naslov što su ga pustili u prodaju izvršni je *Die By The Sword* (recenzija u ovom broju Hackera) čiji je nastavak već u planu.



### Powerslide iz GTa

GT Interactive je dao službenu izjavu da radi na ludoj futurističnoj utrci Powerslide. Genijalne grafike i još bolje brzine, Powerslide stvarno djeluje izvanredno. Igra rabi vrhunski 3D engine, Difference Engine, posebno optimiziran za novije 3D kartice, te nosi vrhunske karakteristike - 300K polygona po sekundi tj. čak 60 frameova po sekundi. SLIKE: power1.jpg, power2.jpg

### Novi Direct X

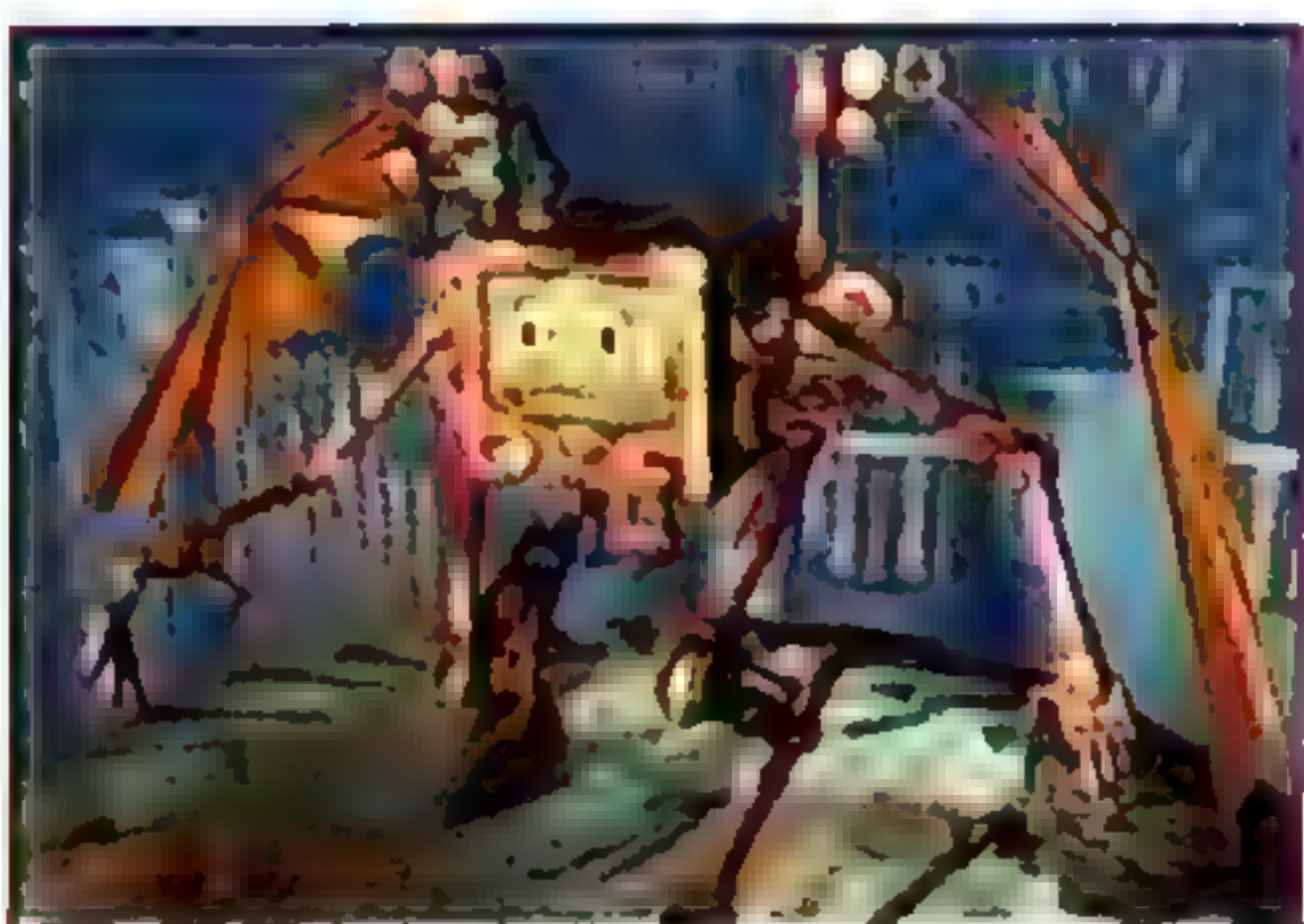
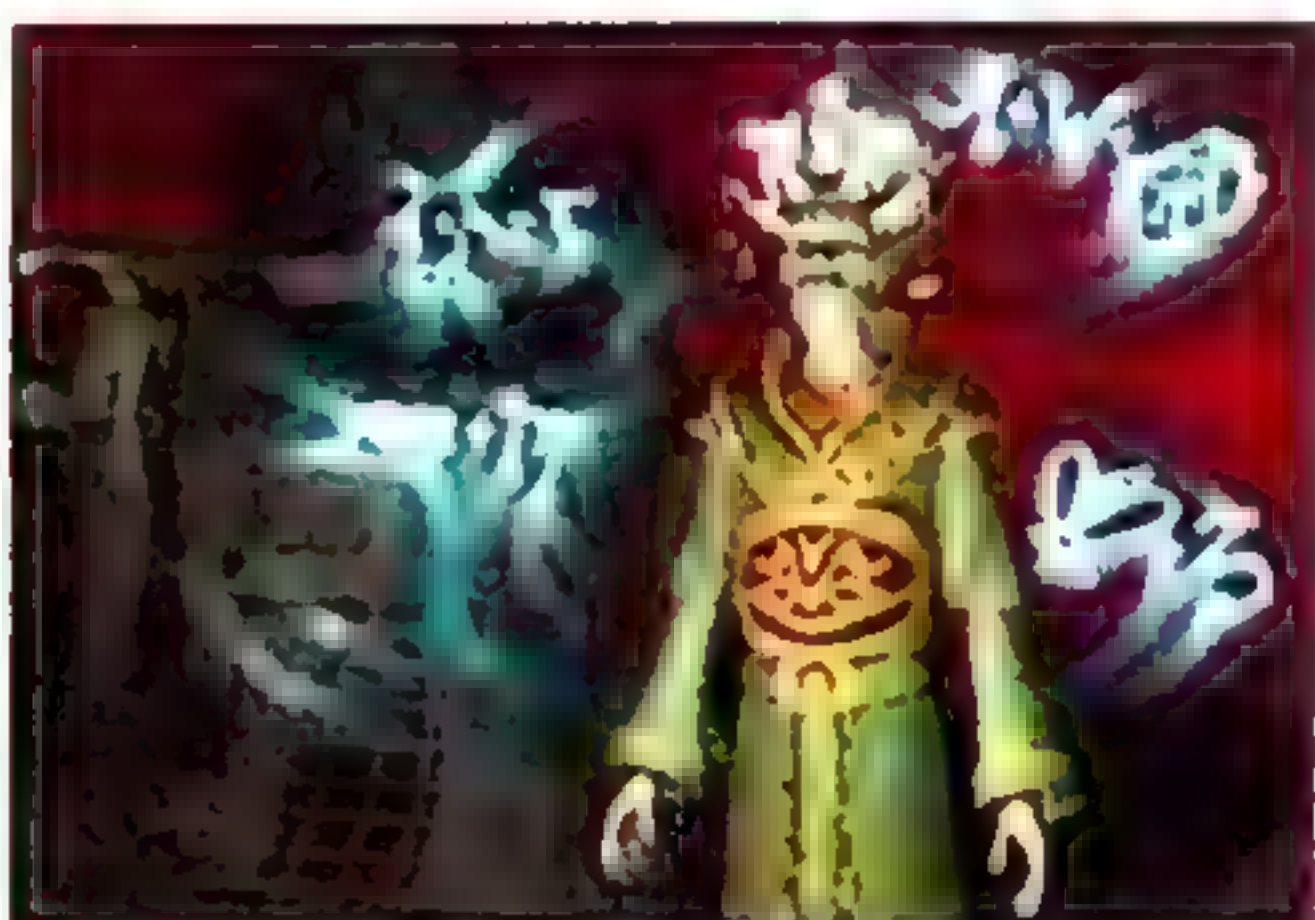
Microsoft je prije par mjeseci izdao novu verziju Direct X-a, inačicu 5.2. Donedavno je ona bila dostupna samo proizvođačima, a sada je izašla u javnost i moći će je rabiti i obično pučanstvo. Novu verziju potražite na [www.microsoft.com/directx](http://www.microsoft.com/directx)

INFO PLUS



## Još jedan RPG iz Interplaya

Interplay već duže vrijeme duboko u središtu svojih ureda u prilično velikoj tajnosti priprema paralelno s *Baldur's Gateom* i *Falloutom 2* još jedan RPG naslov također utemeljen na *Planescapeu*, prilično bizarnom svijetu sastavljenom iz više dimenzija postojanja (trebalo bi mi barem nekoliko stranica kad bih vam pokušao objasniti o čemu je zapravo riječ). Uglavnom igra je dizajnirana u *Biowareovom Infinity Engineu*, onom istom koji je napravljen specijalno za *Baldur's Gate*. Ako vas je imalo zaintigirao ovaj naslov, dobro otvorite oči dok budete čitali neki od idućih brojeva Hackera jer će Interplay uskoro obznaniti više informacija o ovoj igri.



<b>Proizvođač</b>	BLACK ISLE / INTERPLAY
<b>Izdavač</b>	INTERPLAY
<b>Žanr</b>	RPG
<b>Izlazi</b>	krajem '98 / početkom '99
<b>Platforme</b>	<input type="checkbox"/> PC <input type="checkbox"/> PSX <input type="checkbox"/> N64 <input type="checkbox"/> Katana <input type="checkbox"/> Mac



INFO PLUS

## Railroad Tycoon 2



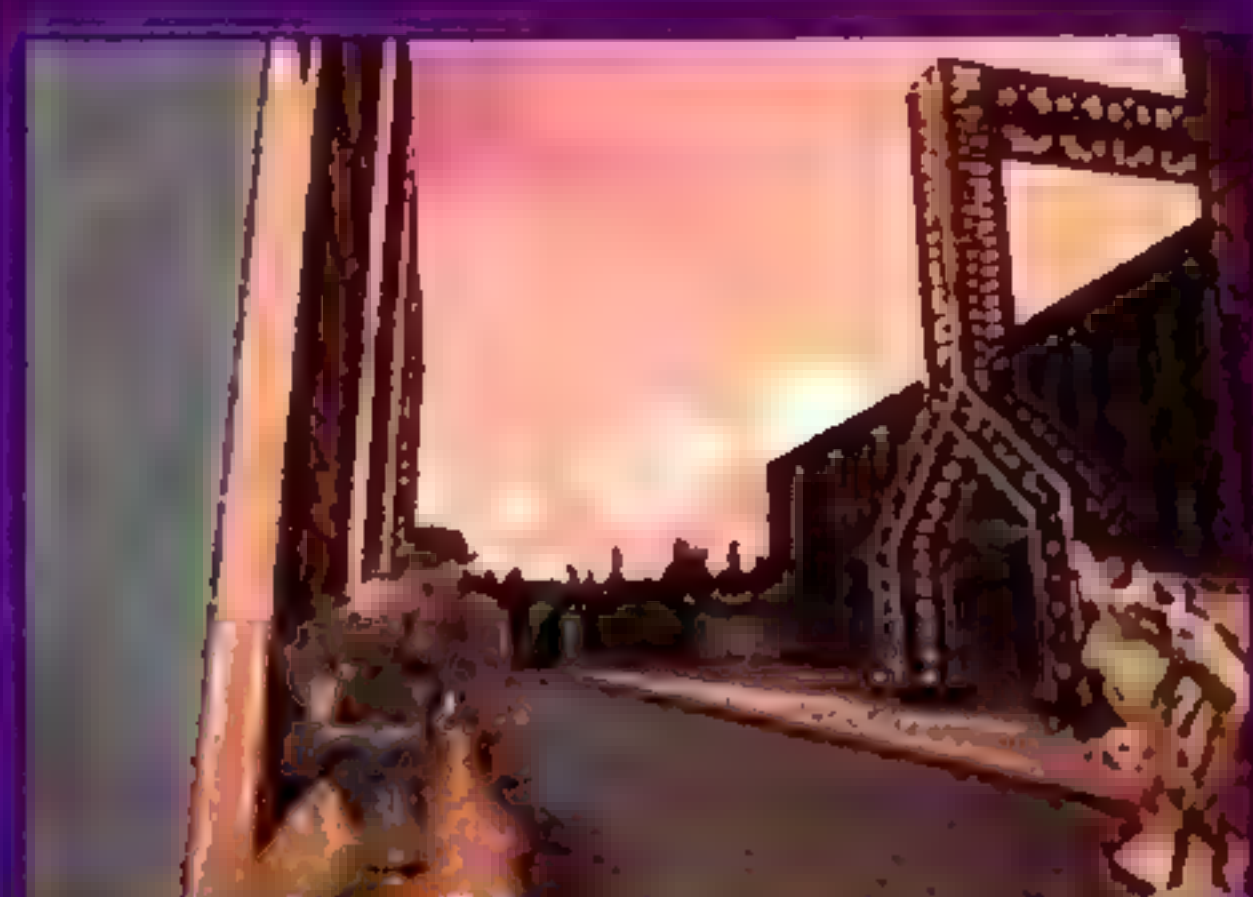
Na spomen riječi *Railroad Tycoon*, u meni se budi sjećanje na igru s početka ovog desetljeća koja je uz *Civilization* obilježila žanr strategija. Istu će slavu s nastavkom popularnog *Railroada* pokušati postići *Pop Top Software*, programerska kuća čija su najzapaženija djela igre *Heroes of Might & Magic 1 i 2*. Pošto su stekli već dovoljno iskustva s tim dvjema strategijama, mislimo da bi bez ikakvih problema od *Railroad Tycoona 2* mogli napraviti vrlo uspješnu igru. Ako ima onih koji uopće ne znaju što je *Railroad Tycoon*, pojasnimo: vi ste u ulozi malog/velikog željezničarskog tajkuna koji želi podići svoju tvrtku do samog vrha, ali tu je i vrlo opasna konkurencija pa dolazi do borbe za tržište i teritorij. Tehnologija i događaji u igri sežu od daleke 1804. i doba prve industrijske revolucije pa do 2000. godine i najmodernijih željeznica vrhunske tehnologije. Za ovu inkarnaciju *Railroada* je karakteristično da je to zasad prva i jedina igra koja je strogo optimizirana za razlučivost 1024\*800 te je, vjerovatno, u nižim razlučivostima nećete moći ni pokrenuti.



<b>Railroad Tycoon 2</b>	
<b>Proizvođač</b>	POP TOP SOFTWARE
<b>Izdavač</b>	G.O.D.
<b>Žanr</b>	STRATEGIJA
<b>Izlazi</b>	jesen '98
<b>Platforme</b>	<input checked="" type="checkbox"/> PC <input type="checkbox"/> PSX <input type="checkbox"/> N64 <input type="checkbox"/> Katana <input type="checkbox"/> Mac

## Hidden & Dangerous

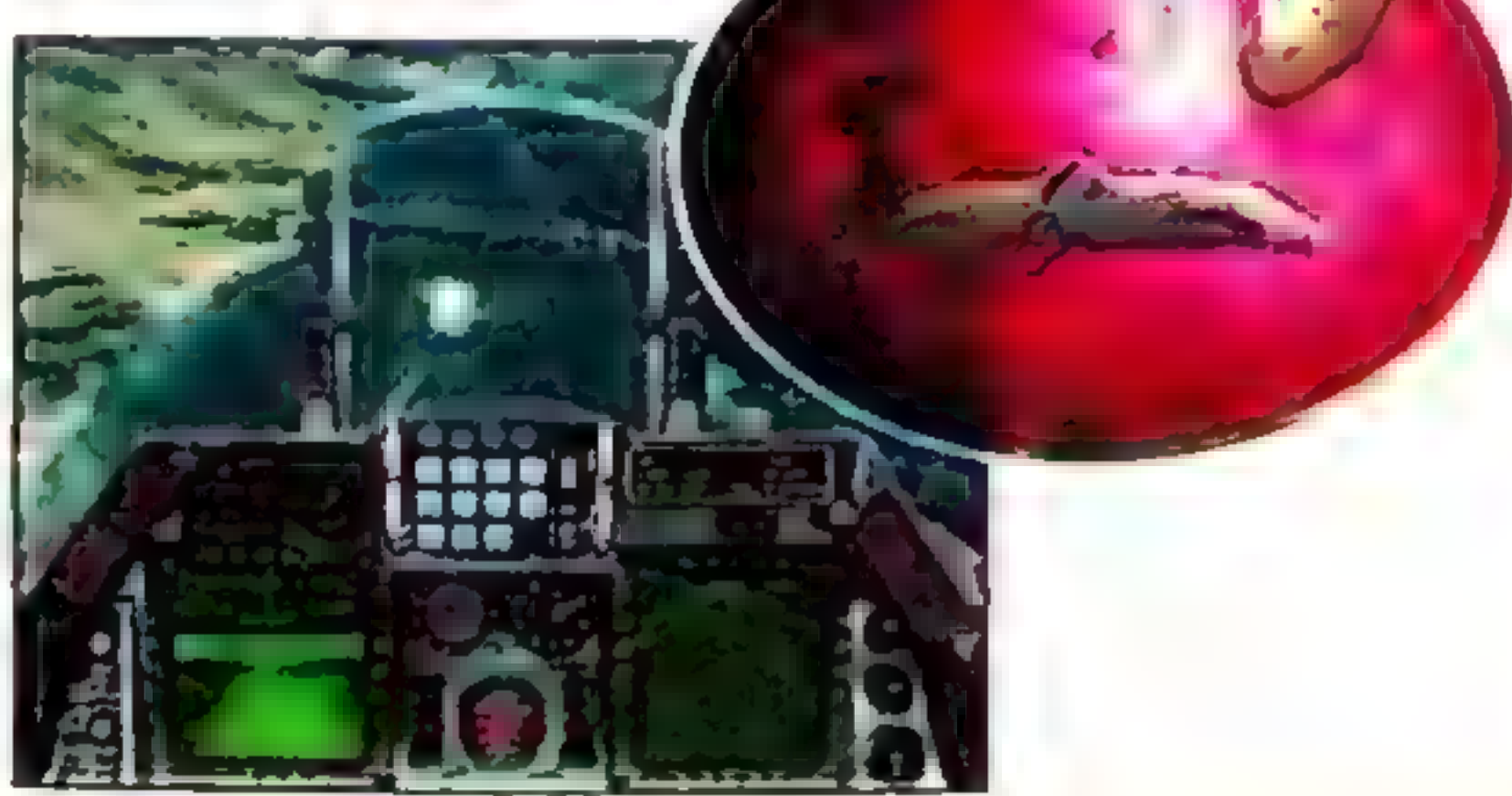
Dokaz da Amerika i zapadna Europa nisu jedine koje mogu proizvesti kvalitetnu računalnu igru je češka tvrtka *Illusion Softworks* iz koje nam krajem godine dolazi kvalitetna 3D strategija smještena u doba 2. svjetskog rata. U *Hidden & Dangerousu* upravljate skupinom ljudi koja obavlja važne vojne operacije duboko u protivničkom teritoriju. Nadamo se da će igra dobro proći na tržištu, s obzirom da koncepcijski jako podsjeća na *Commando: Behind Enemy Lines*.



<b>Hidden &amp; Dangerous</b>	
<b>Proizvođač</b>	ILLUSION SOFTWARE
<b>Izdavač</b>	?
<b>Žanr</b>	STRATEGIJA
<b>Izlazi</b>	jesen/zima '98
<b>Platforme</b>	<input checked="" type="checkbox"/> PC <input type="checkbox"/> PSX <input type="checkbox"/> N64 <input type="checkbox"/> Katana <input type="checkbox"/> Mac

## Microprose na E3-u

Kao i sve ostale tvrtke, *Microprose* se sprema za odlazak na ovogodišnju najprestižniju konvenciju računalne zabave E3 gdje će predstaviti neke od svojih dugopripremanih igara koje bi se ove godine trebale pojaviti u prodaji: *Mechwarrior 3*, *Falcon 4.0*, *Mechcommander*, *X-COM: Interceptor*, *Star Trek: Next Generation Klingon Honor Guard*, *European Air War* i druge.



## Baja 1000 Racing

Iako ime ove igre u sebi nosi slavonski prizvuk, to je tek slučajnost, riječ je o nečem posve drugome. *Red Orb Entertainment* je otkupio licencu za izradu igara temeljenih na *Baja 1000* utrka. Ovu zanimljivu 3D utrku nove generacije (tako je barem programeri zovu), neku vrst ludog off-road racinga razvija tvrtka *Trilobyte*, rabeći vrlo sličan engine onom u *Extreme Warfareu*. Poznato je da će se pojaviti u PC verziji, a konverzije za konzole su već sada u planu.

<b>Baja 1000 Racing</b>	
<b>Proizvođač</b>	TRILOBYTE
<b>Izdavač</b>	RED ORB / BRODERBUND
<b>Žanr</b>	UTRKA
<b>Izlazi</b>	zima '98
<b>Platforme</b>	<input checked="" type="checkbox"/> PC <input type="checkbox"/> PSX <input type="checkbox"/> N64 <input type="checkbox"/> Katana <input type="checkbox"/> Mac



### International Rally Championship

Europski proizvođač računalnih igara *Europress* potpisao je ugovor sa THQ-om o distribuciji njihovog novog naslova, utrke *International Rally Championship*. THQ će dotičnu igru pustiti u prodaju sredinom jeseni.

### Jack Nicholas Golf seli k Activisionu

Activision je potpisao dugoročni ugovor s Accoladeom čime je dobio sva prava na izdavanje i proizvodnju sportskih igara utemeljenih na uspješnom *Jack Nicholas Golf* serijalu.

### Monolith otkupio engine

Dobro razmisliš, tvrtka *Monolith* otkupila je od *Microsofta* svoj 3D engine čije je ime bilo *Direct Engine*. Učinili su nekoliko većih zahvata na programerskom kodu i novoj verziji dali ime *Litech Engine*. *Monolithov* engine pripada među jače i uspješnije i može se bez problema mjeriti sa *Quakeom 2*, a trenutno se pomoću njega razvija *Blood 2* te još neke druge igre koje ga rabe pod licencom.



# Return to Krondor



Sierra je konačno nakon dugotrajne tišine potvrdila da ipak radi na novoj RPG igri *Return to Krondor*, pravom nastavku *Betrayal at Krondor*. Najistaknutiji element ove igre je specifična 3D grafika koja će vam pružiti pravi užitek u istraživanju lijepo dizajniranih okoliša *Return to Krondor*.

Return to Krondor	
Proizvođač	PYROTECHNIX
Izdavač	SIERRA
Žanr	RPG
Izlazi	krajem '98
Platforme	<input checked="" type="checkbox"/> PC <input type="checkbox"/> PSX <input type="checkbox"/> N64
	<input type="checkbox"/> Katana <input type="checkbox"/> Mac



# Nominacije za najbolje

Američka akademija interaktivnih znanosti i umjetnosti je ove godine prvi put pokrenula nominaciju i dodjelu nagrada za najbolja ostvarenja na polju industrije računalnih igara i interaktivne industrije općenito. Odaziv za nominacije je bio vrlo velik, prijavile su se sve tvrtke koje drže do sebe, a dodjela i objava nagrada trebala bi biti na ovogodišnjem E3-u u Atlanti. Prenosimo vam nominacije u sljedećim kategorijama igara:

## Najbolja akcijska igra

- Carmageddon Max Pack
- Die By The Sword
- Jedi Knight
- Quake 2
- Redneck Rampage
- Wing Commander Prophecy

## Najbolja sportska simulacija

- FIFA: Road to World Cup '98
- Links LS '98
- NBA Action '98
- NHL '98
- Virtual Pool 2

## Najbolja avantura

- Blade Runner
- Realms of the Haunting
- Riven: The Sequel to Myst
- Tex Murphy: Overseer
- The Curse of Monkey Island
- Journeyman Project 3

## Najbolja strategija

- Age of Empires
- Command&Conquer Gold
- Sid Meier's Gettysburg
- StarCraft
- Total Annihilation
- Warlords 3: Reign of Heroes

## Najbolji RPG

- Dungeon Keeper (nije nam jasno zašto je ovaj naslov svrstan u RPG kategoriju bez obzira što igra ima neke RPG elemente)
- Fallout
- Lands of Lore: Guardians of Destiny

## Najbolja on line igra

- Air Warrior 3
- Aliens Online Gemstone 3
- Subspace
- Ultima Online

## Najbolja simulacija

- F22 Air Dominance Fighter
- Janes F-15
- Longbow 2
- Microsoft Flight Simulator 98
- Star Trek Starfleet Academy

## Igra godine

- Age of Empires
- Blade Runner
- Final Fantasy 7
- Golden Eye 007
- Parappa the Rapper
- Quake 2
- Riven: The Sequel to Myst
- Turok: Dinosaur Hunter

# Auranove nove igre



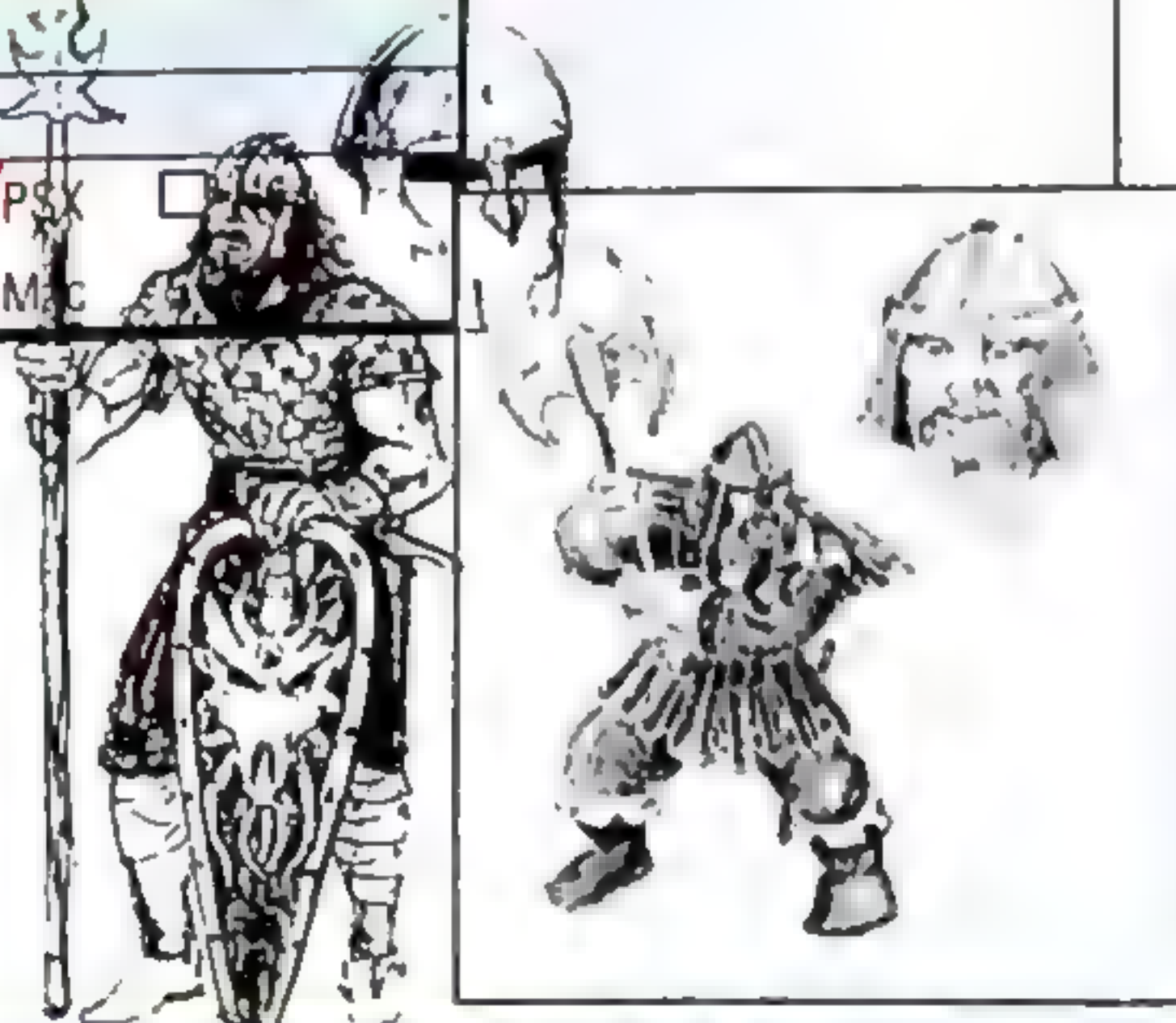
Australska tvrtka koja je bila odgovorna za više-manje uspješnu RTS igru *Dark Reign* je prije par mjeseci započela surađivati s tvrtkom *Columbia Games*, poznatom po pencil&paper RPG-u *Harn*. *Aura* će u bliskoj budućnosti izdati dvije igre utemeljene na *Harn* fantasy svijetu. Prva od njih je igra radnog naziva *Hellgate*, hibrid strategije i RPG-a koji bi se na vašim računalima trebao pojaviti krajem godine. Druga igra je on-line multiplayer RPG o kojoj se zasad zna vrlo malo detalja. Za razliku od *Dark Reigna* koji je izdao *Activision*, nove nove *Auranove* projekte će izdavati *Electronic Arts*, glavni *Activisionov* konkurent.



# Viva Football

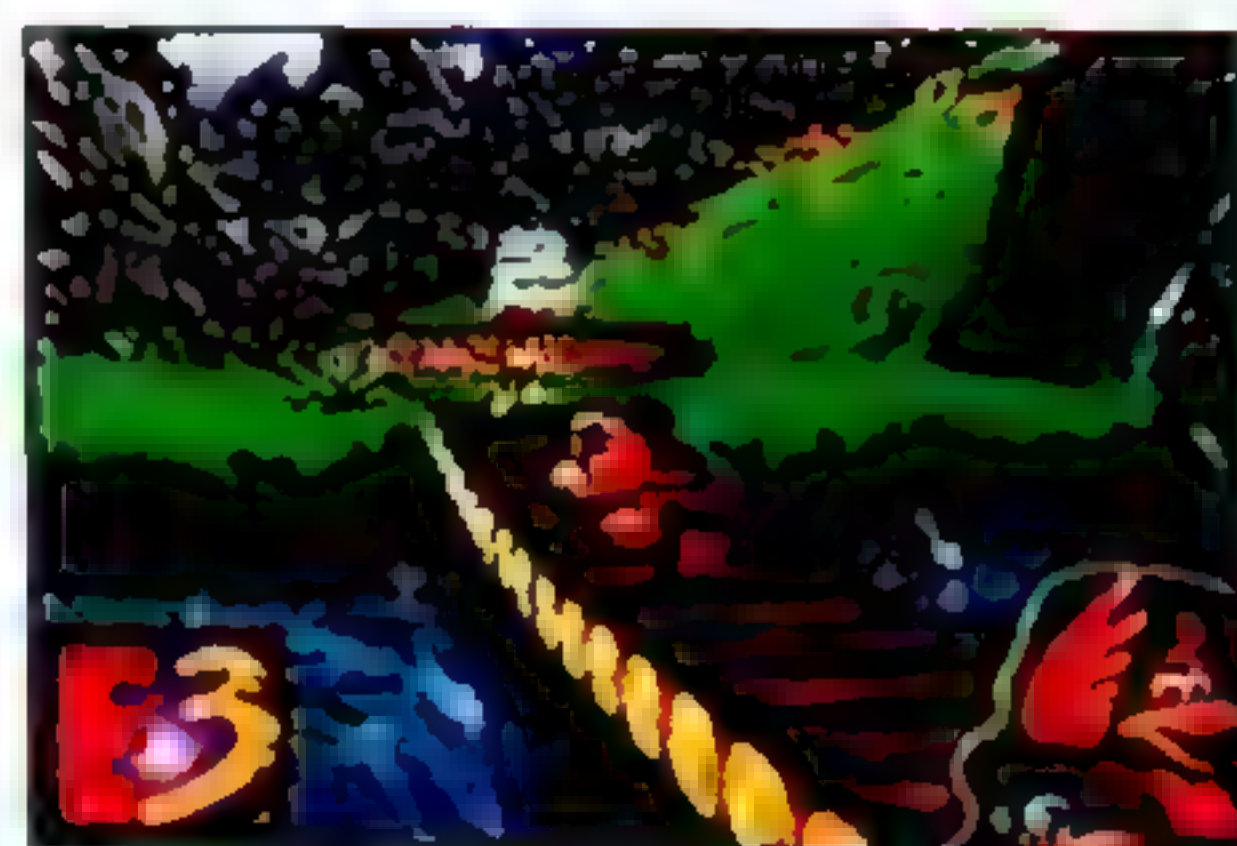
Još jedna iz hrpe nogometnih igara kojima ćemo ove godine jednostavno biti zatrpani. Programeri obećavaju brda i doline, no ne znamo koliko se bilo koja nogometna simulacija može mjeriti s vrhuncem tog žanra - *Electronic Artsovom FIFA-om*. Neka od obilježja *Vive* su kvalitetna 3D grafika, dobar izbor internacionalnih momčadi i stadiona te fina animacija igrača. Ukratko, ništa što dosad niste vidjeli u sličnim igrama.

Viva Football	
Proizvođač	VIRGIN
Izdavač	VIRGIN
Žanr	SPORT
Izlazi	jesen '98
Platforme	<input type="checkbox"/> PC <input checked="" type="checkbox"/> PSX <input type="checkbox"/> N64
	<input type="checkbox"/> Katana <input type="checkbox"/> Mac



# Banjo-Kazooie

Nova simpatična arkada dolazi iz *Rare Entertainment*, tvrtke koja je svojim proizvodima prošle godine konzolu *Nintendo 64* održavala na životu. Bez obzira što je tržište *N64* igara u posljednje vrijeme poprilično živnulo, *Rare* nije nimalo izgubio motivaciju za stvaranjem izvrsnih igara. Rabeći obećavajući 3D engine i ultrasimpatične maskote medvjeda i ptice koji veselo trčkaraju prostranim 3D svjetovima, ova igra bi po mnogo čemu mogla preći dosad vodeću 3D platformsku igru *Mario 64* u kojoj je i potražila uzor.



Banjo-Kazooie	
Proizvođač	RARE
Izdavač	NINTENDO
Žanr	ARKADA
Izlazi	lipanj/srpanj '98
Platforme	<input type="checkbox"/> PC <input type="checkbox"/> PSX <input checked="" type="checkbox"/> N64
	<input type="checkbox"/> Katana <input type="checkbox"/> Mac

## Novi Warlords

U pripremi je novi nastavak *Warlordsa*, naravno, razvija ga *Red Orb Entertainment*, a ime igre je *Warlords 3: Darklords Rising*. Priča nastavka odvija se tisuću godina nakon *Reign of Heroes*. Igra je sastavljena od 38 campaign scenarija te 12 pojedinačnih misija, a dodano je pet novih heroja i preko 30 novih jedinica. Tako velik broj dodataka trebao bi utajiti žed okorijelih stratega i obožavatelja *Warlordsa*. Datum izlaska predviđen je za jesen.

## Bolje Tamagotchi u ruci nego...

Prošlog mjeseca došlo je do vrlo čudnog i zastrašujućeg događaja. U francuskom gradu Marseille dvadesetsedmogodišnja gospođa je autom pregazila i usmrtila jednog biciklista, dok je drugi zadobio teže ozljede i odmah je prevezen u bolnicu. Do nesreće je došlo zbog gluposti i nepažnje vozačice koja je, vozeći jednom od lokalnih cesta, na trenutak skrenula pogled prema svom ljubimcu *Tamagotchiju* da bi ga spasila - neprekidnim zvukovima javljao je da je gladan. Pouka svim vozačima: dobro nahranite svog *Tamagotchija* prije nego krenete na put.

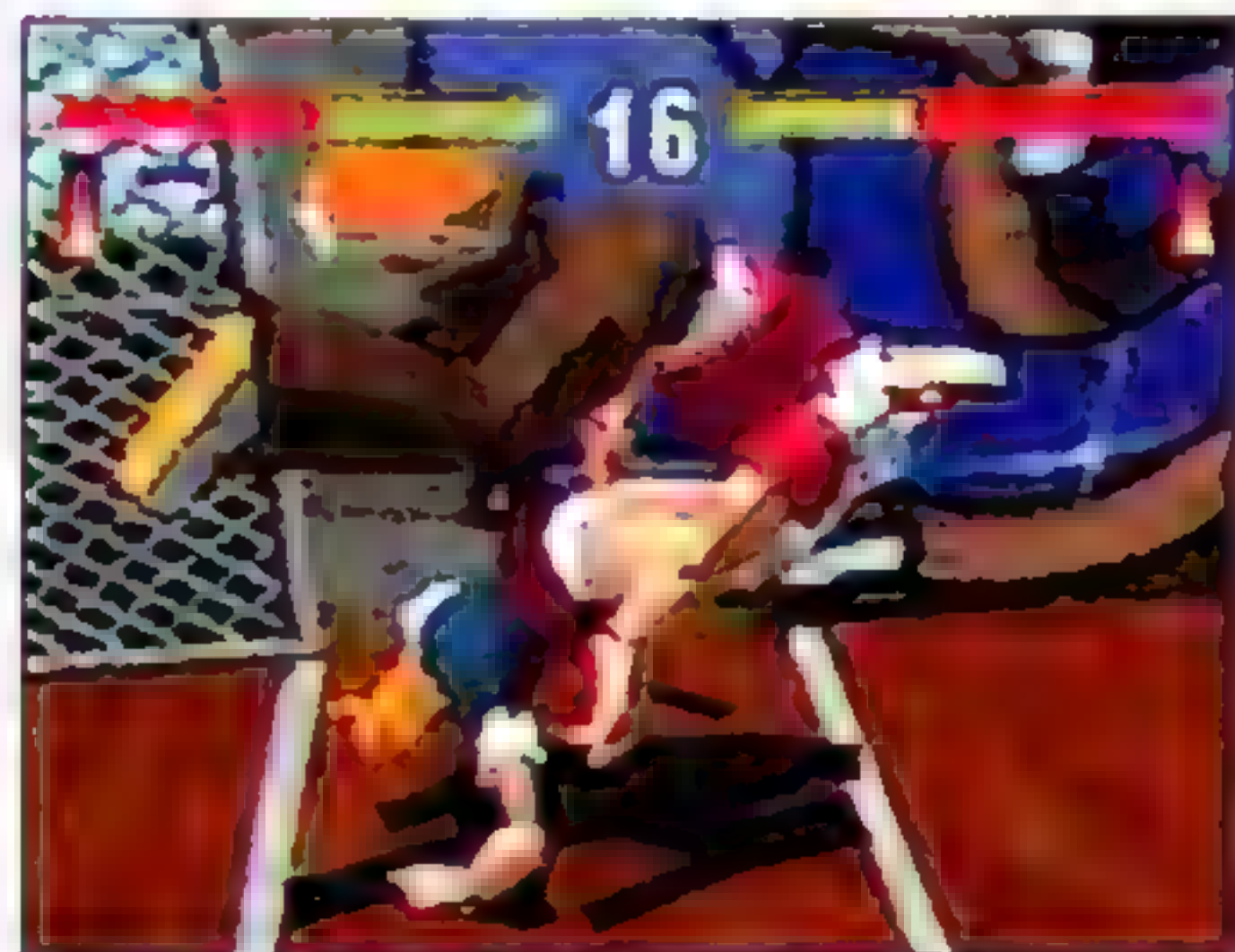
## INFO PLUS





## Vs.

THQ se sprema izdati još jednu klasičnu 3D tabačinu. Karakteristike igre nije vrijedno spominjati jer su vam poznate ako ste bilo kad zaigrali takav žanr igara. Uglavnom, THQ ovu igru hvali naveliko, iako ona zapravo ne donosi ništa nova na polju 3D šora. Uostalom, tržište će donijeti svoj konačni sud.



Vs.	
<b>Proizvođač</b>	POLYGON MAGIC
<b>Izdavač</b>	THQ
<b>Žanr</b>	BORILAČKA
<b>Izlazi</b>	lipanj '98
<b>Platforme</b>	<input type="checkbox"/> PC <input checked="" type="checkbox"/> PSX <input type="checkbox"/> N64 <input type="checkbox"/> Katana <input type="checkbox"/> Mac

## Everquest

Trenutačno jedan od najzanimljivijih on-line projekata je Sonyjev Everquest. Riječ je o izvršnoj 3D on-line RPG igri koja omogućuje igranje tisućama igrača odjednom. Za razliku od dosadašnjih on-line RPG-ova, Everquest koristi vrlo napredna programerska i tehnička rješenja, pogotovo što se tiče grafike o kojoj će se (morati?) brinuti vaša 3D ubrzi-vačka kartica. Everquestov ogroman svijet, te zapanjujuć izbor i konfigurabilnost likova bi vrlo lako Sonyu mogli priskrbiti grдне novce i baciti konkurenciju (npr. Asheron's Call) u drugi plan.



Everquest	
<b>Proizvođač</b>	SONY ENTERTAINMENT
<b>Izdavač</b>	SONY ENTERTAINMENT
<b>Žanr</b>	online RPG
<b>Izlazi</b>	jesen/zima '98
<b>Platforme</b>	<input checked="" type="checkbox"/> PC <input type="checkbox"/> PSX <input type="checkbox"/> N64 <input type="checkbox"/> Katana <input type="checkbox"/> Mac

## Može biti još Gore

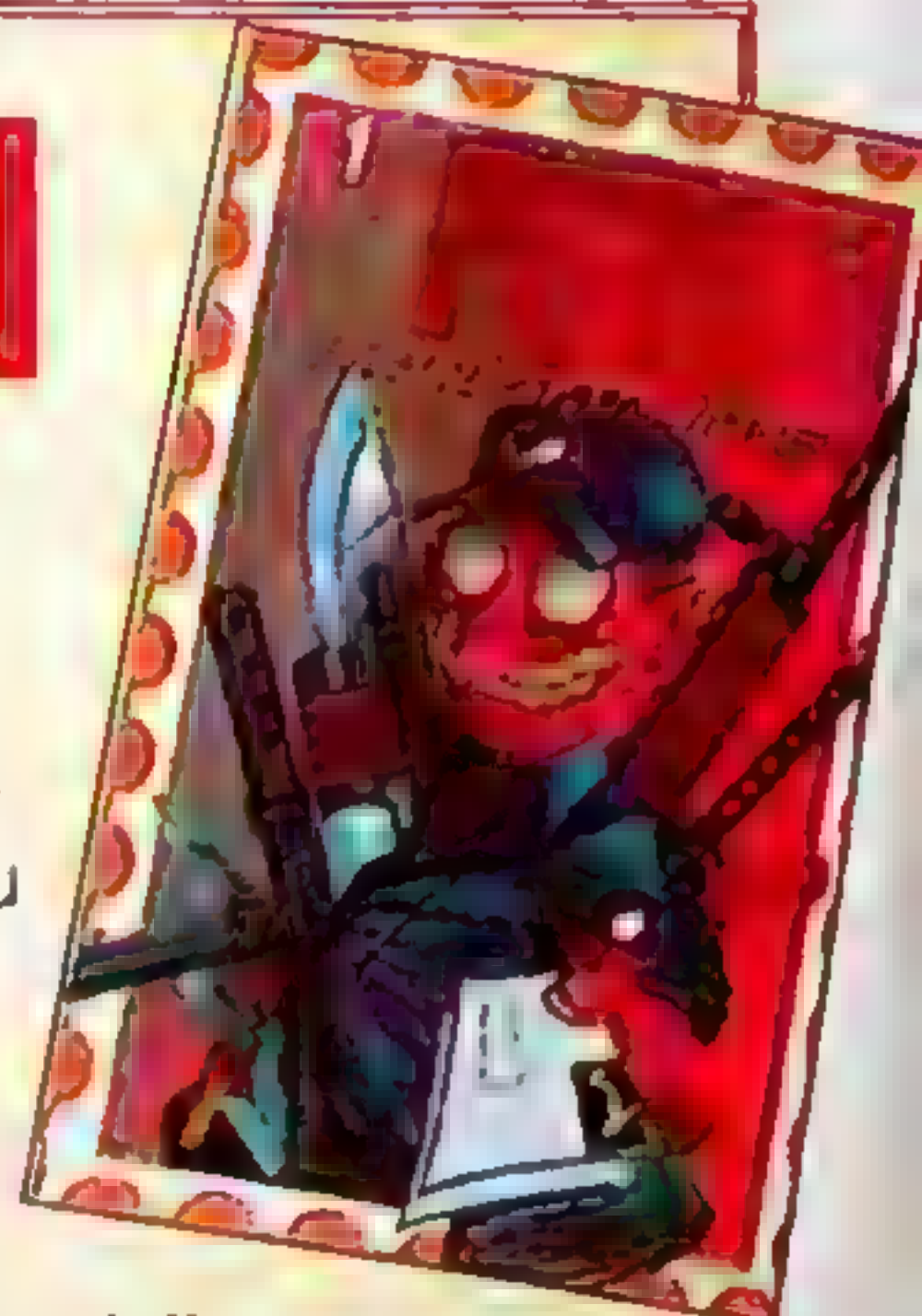
Ima li 3D shooterima kraja? Odgovor već svi znate - nema, niti će ga ikad biti. Novoizrasla tvrtka 4D Rulers Software (što li nam žele reći tim svojim imenom) radi na 3D akcijskoj igri Gore. I ne, neću vam sada nabrajati tisuću i jednu dobru stanu ove igre jer je zapravo prosječne kvalitete koja se tek sitnim poboljšanjima izdvaja iz hrpetine smeća ostalih 3D shootera. Ako vam Quake 2 te nadolazeći Unreal, Sin i Daikatana nisu dosta, možda smognete snage i odigrate Gore kada se pojavi na tržištu.



Gore	
<b>Proizvođač</b>	4D RULERS SOFTWARE
<b>Izdavač</b>	?
<b>Žanr</b>	PUCACINA
<b>Izlazi</b>	tijekom '98
<b>Platforme</b>	<input checked="" type="checkbox"/> PC <input type="checkbox"/> PSX <input type="checkbox"/> N64 <input type="checkbox"/> Katana <input type="checkbox"/> Mac

## Postal u stripu

Po našoj ocjeni, jedna od najkrvolčnijih i najbizranijih igara prošle godine. Zapravo, u Postalu je nemoguće izdvojiti barem jednu pozitivnu stranu jedino ako niste od onih koji uživaju gledajući lokve krvi i golema razaranja. Uostalom, dio o bizarnosti Postala nimalo ne začuđuje jer je to i jedini adut kojim je postigao "uspjeh".



Početkom godine u prodaji su se pojavila tri stripa Postal tematike, Pete The P.O. Postal Worker, u izdanju tvrtke Sharkbait Press. Jednake brutalnosti kao i u samoj igri, stripovi će se svidjeti svim obožavateljima Postala.



## RPG revolucija: Dragonflight

Još jedan RPG u razvoju i još jedna tvrtka koja obećaje da će svojim novom igrom izazvati pravu revoluciju u žanru RPG igara. Gime potkrepljuju svoja obećanja? Izvršnom 3D grafikom sa stalnim tino isperpletenim lightning efektima koji Dragonflightu daju toliko realističnu atmosferu da vam zastane dah. U svakom pogledu ova je igra približena pravim RPG fanaticima te će u njoj naći sve dugo prizeljkivane osobine "pravog" računalnog RPG-a, pregršt NPC likova, vrlo visok stupanj interakcije, unaprijeđeni AI. Dragonflight je igra čiji dolazak vrijedi čekati.



Dragonflight	
<b>Proizvođač</b>	GROLIER INTERACTIVE
<b>Izdavač</b>	GROLIER INTERACTIVE
<b>Žanr</b>	RPG
<b>Izlazi</b>	zima '98
<b>Platforme</b>	<input checked="" type="checkbox"/> PC <input type="checkbox"/> PSX <input type="checkbox"/> N64 <input type="checkbox"/> Katana <input type="checkbox"/> Mac

### INFO PLUS

#### Mac gubi Blue Byte

Blue Byte, tvrtka poznata po Settlers serijalu kao i po nekim drugim igarama, najavila je prestanak izdavanja igara za Macintosh računala. Najveći razlog je slaba prodaja Mac verzije Settlersa 2 kao i navodno slaba Appleova podrška nastojanjima Blue Byte da uspiju na tržištu te vrste računala.

#### Quest for Glory 5: Dragonfire tek na jesen

Sierrini dizajneri nastavka Quest for Glory serijala, mješavine avanture i RPG-a, odlučili su se na jedan drastičan potez. Igru su odgodili do jesen (već je drugi put odgađaju) zbog velikih prepravaka na grafičkom enginu. Kako će kompletni engine redizajnirati da igra ne bi šepala za današnjim standardima, Dragonfire će kompletno biti izrađen u 16-bitnim bojama, za razliku od prvotnih 256.



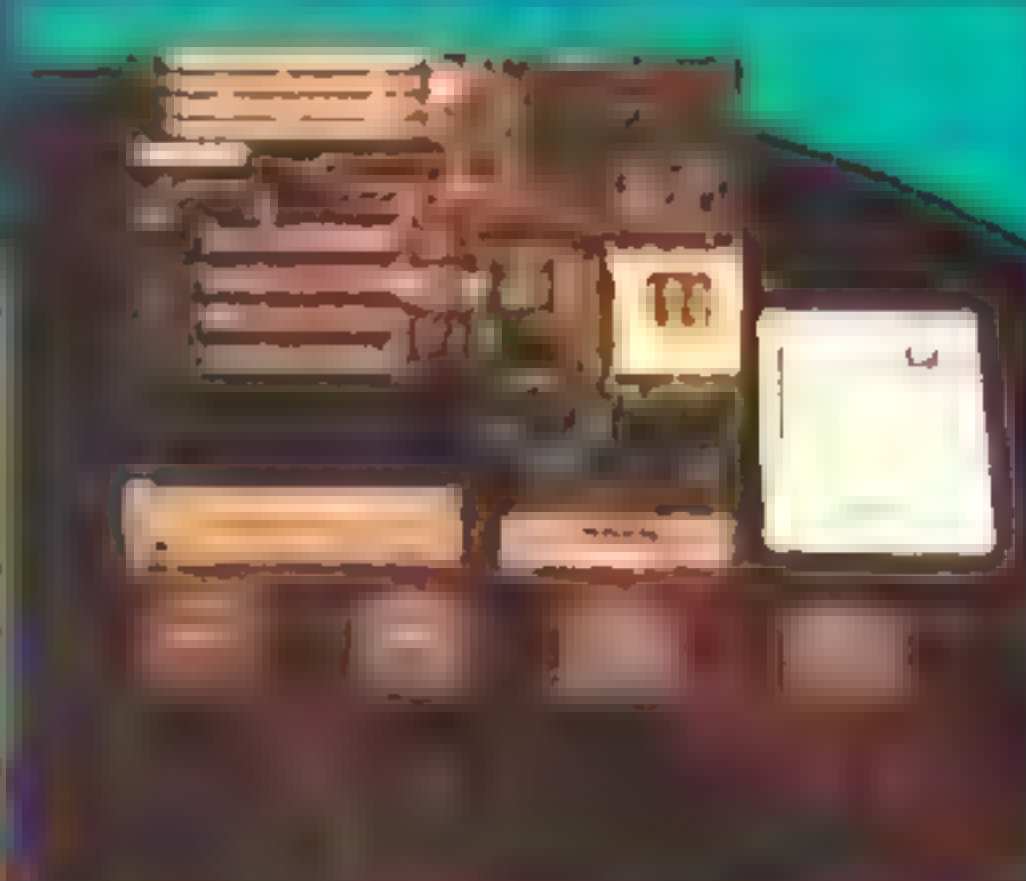


**IDEXTAGRAM  
ELECTRONICS  
COMPUTERS**



**DOPLATA:**  
16 NA 32 MB EDO RAM - 99 Kn  
P II 233 MMX NA P II 266 MMX - 401 Kn  
14" PHILIPS 104 B NA 15" PHILIPS 105S - 449 Kn  
HDD 2.1 GB WD NA 3.2 GB WD ULTRA ATA - 229 Kn

**PENTIUM II 233 MMX**  
MB PENTIUM II LX 440 ATX INTEL TRITON, PROCESOR KLAMATH 233 Mhz Intel MMX  
DIMM 32MB 168 PIN S-DRAM 10 ns, FDD 3.5" TEAC, HDD 2.100 MB WD  
VGA S3 VIRGE SDV 2 MB EDO DRAM, 14" COLOR MONITOR PHILIPS 104B, DIGITAL, L.R.N.I.  
PCI ENHANCED KONTROLER UART 16550, CHERRY TASTATURA G83  
MIDI TOWER ATX, MIŠ GENIUS+PODLOŽAK+NAVLAKE  
**5.548,00 KUNA+PDV**



**PENTIUM 200 MMX**  
MB TX 436 TRITON AT&ATX  
PROCESOR 200 Mhz Intel MMX  
RAM 16 MB, 72 PIN EDO  
FDD 3.5" TEAC  
HDD 2100 MB WD 8 ms  
VGA S3 TRIO 64 V+1MB PCI  
COLOR MONITOR BELINEA  
14", 4010, L.R.N.I., DIGITAL  
PCI ENHANCED  
KONTROLER UART 16550  
CHERRY TASTATURA G83  
MINI TOWER  
MIŠ GENIUS+PODLOŽAK  
+NAVLAKE  
**3.865,00 KUNA+PDV**

**NOVO !!!**

**PRODAJA NA ČEKOVE DO 12 RATA  
I LEASING DO 24 RATE**

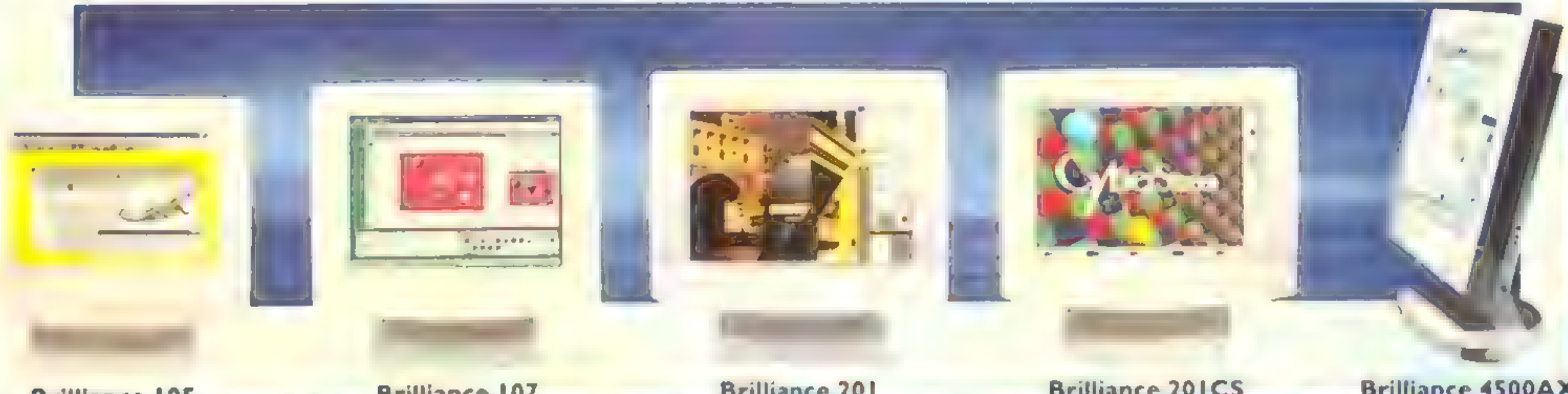
**SIEMENS  
NIXDORF**

**CREATIVE**  
CREATIVE LABS

**PENTIUM 233 MMX**  
MB TX 436 TRITON AT&ATX  
PROCESOR 233 Mhz Intel MMX  
RAM 16 MB, 72 PIN EDO  
FDD 3.5" TEAC  
HDD 2100 MB WD 8 ms  
VGA S3 TRIO 64 V+1MB PCI  
COLOR MONITOR PHILIPS  
14", 104 B, L.R.N.I., DIGITAL  
PCI ENHANCED  
KONTROLER UART 16550  
CHERRY TASTATURA G83  
MINI TOWER  
MIŠ GENIUS+PODLOŽAK  
+NAVLAKE  
**4.361,00 KUNA+PDV**

**Philips Brilliance® Monitors**

**BRILLIANCE®**  
HIGH RESOLUTION MONITORS



Brilliance 105

Brilliance 107

Brilliance 201

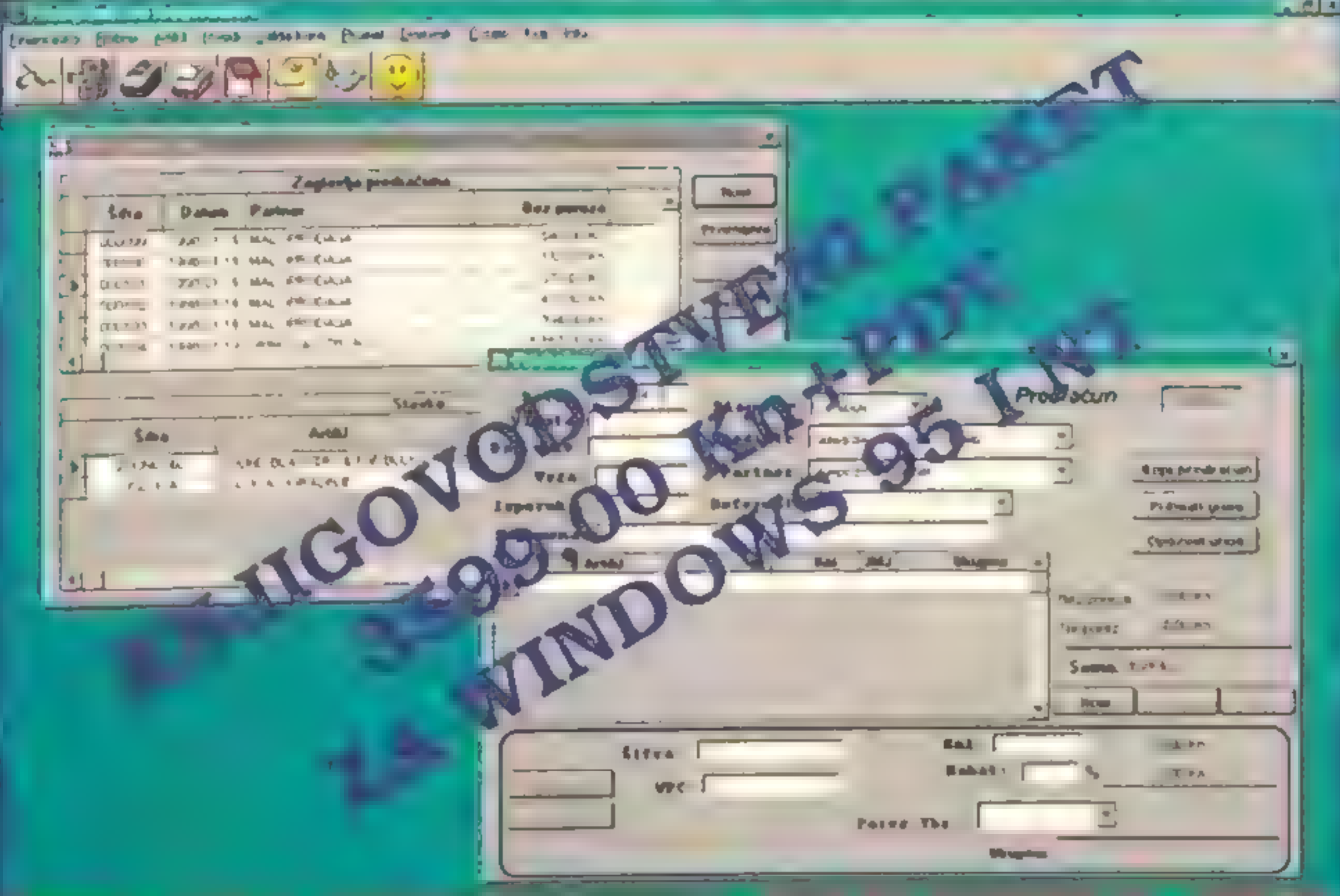
Brilliance 201CS

Brilliance 4500AX

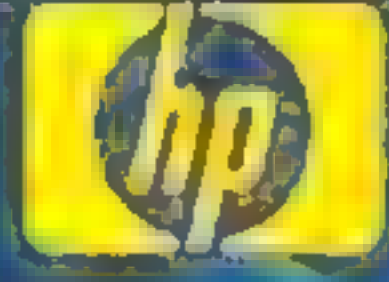
**US Robotics**



EPSON Stylus COLOR 600



**UPOVEDSTVENO PAKET  
ZA WINDOWS 95 I 95  
1599,00 Kn+PDV**



**HEWLETT  
PACKARD**



**PC KASE**

**TOSHIBA**

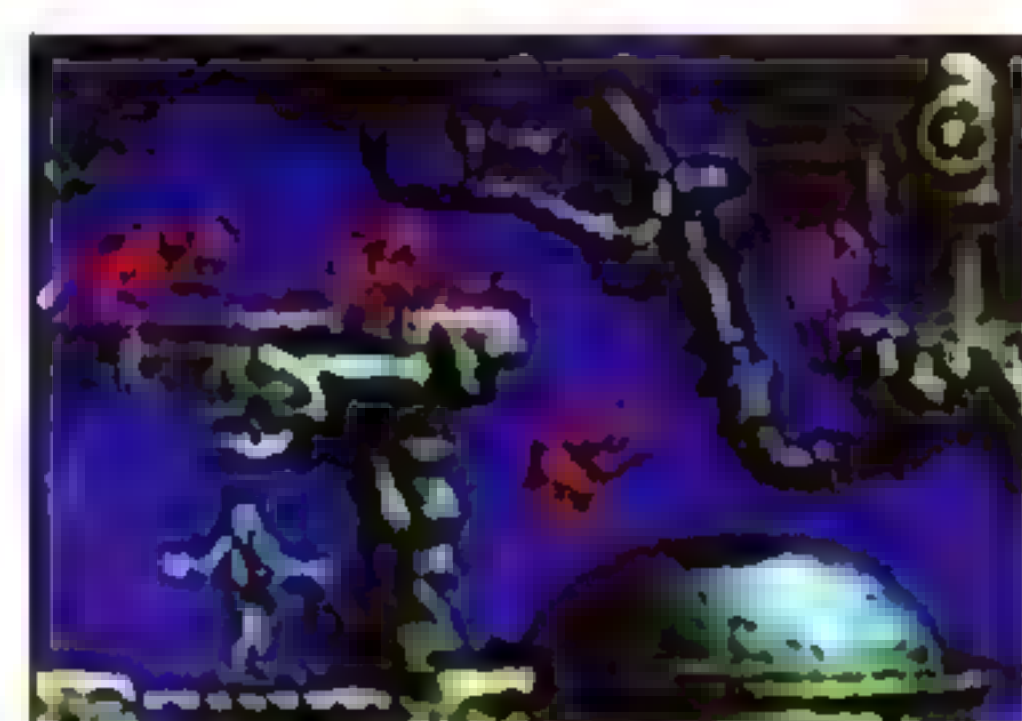
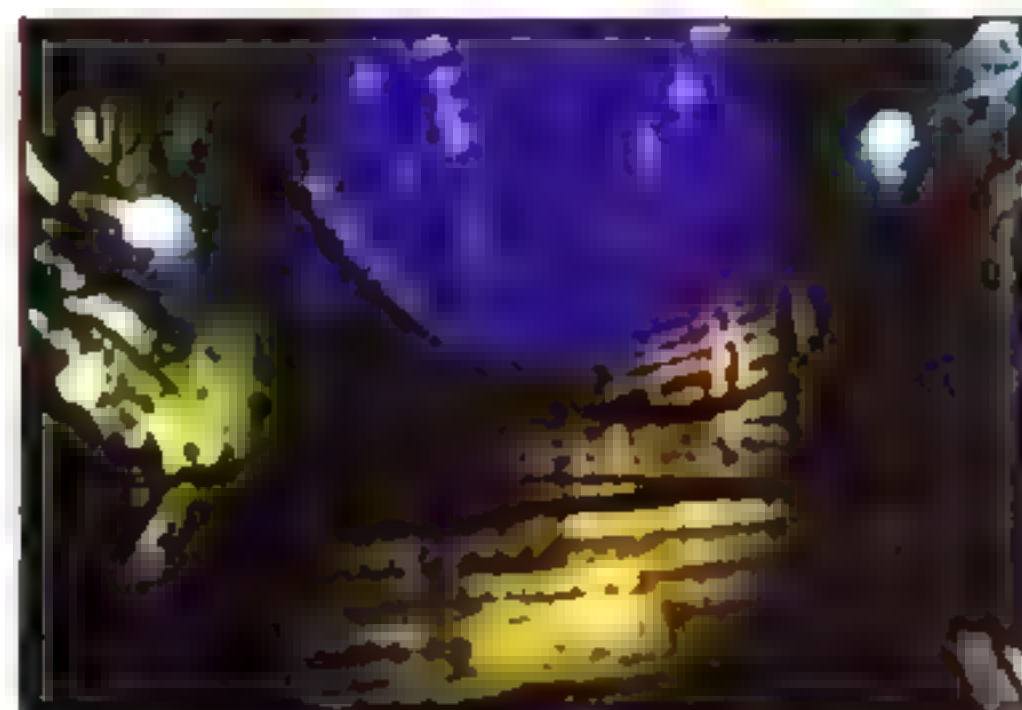
**ODOBRAVAMO POVOLJNE RABATE ZA DALJNJU PRODAJU**  
ZAGREB, SAVSKA 120, TEL:01/61 555 06, 61 555 07, 61 555 08 FAX:01/534 614  
SPLIT, A.G. MATOŠA 35, TEL/FAX 021/362 969, 487 66



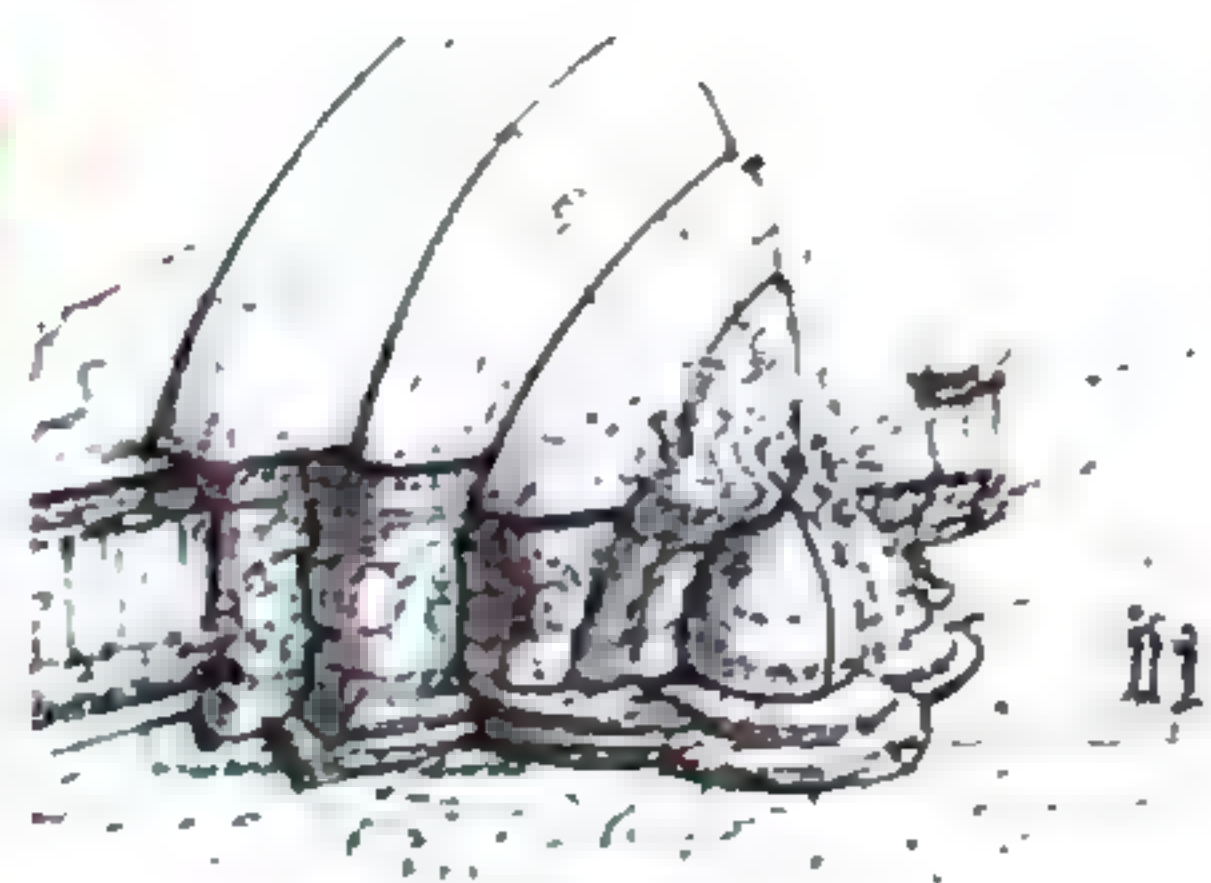
## Oddworld: Abe's Exodus

# Odiseja se nastavlja

Prethodnik ove igre, Abe's Oddysee, dokazao je svim konzolama da nisu oni jedini na čijim se strojevima može napraviti dobra platformska igra te se, osim u Playstation, pojavio i u verziji za PC računala. Elementima kojima se Oddysee proslavio diči se i ovaj nastavak, s tim da su dizajneri željeli staviti glavni naglasak na uvođenje većeg broja avanturističnih elemenata. Sada različiti stanovnici Oddworlda emocionalno reagiraju na stvari koje se događaju njima i oko njih te će Abeu pomagati ili mu odmagati, ovisno o njegovu ponašanju. Exodus je vidljivo tehnički poboljšani i to posebno na polju grafike i animacije (za koju je i dobio nagradu), što ga i čini različitim i uspješnijim od ostalih platformskih igara.



Abe's Exodus	
Proizvođač	ODDWORLD
Izdavač	GT INTERACTIVE
Žanr	PLATFORMA / AVANTURA
Izlazi	Jesen '98
Platforme	<input checked="" type="checkbox"/> PC <input checked="" type="checkbox"/> PSX <input type="checkbox"/> N64
	<input type="checkbox"/> Katana <input type="checkbox"/> Mac

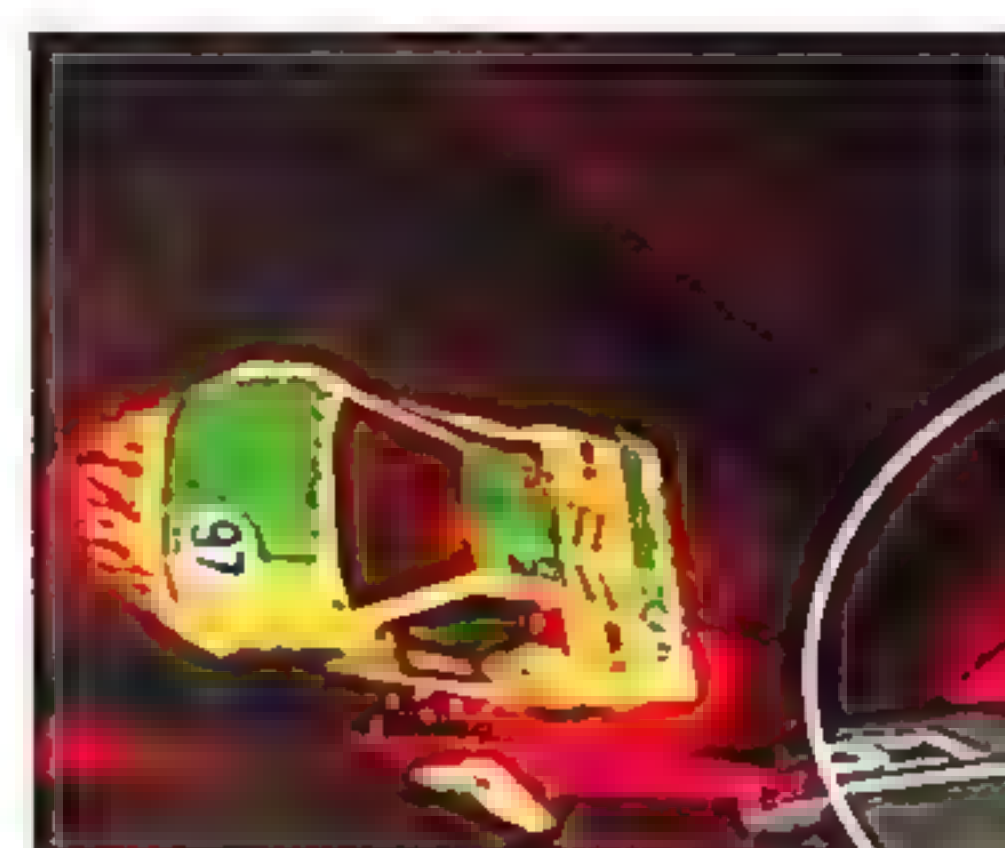


Carmag 3D	
Proizvođač	STAINLESS
Izdavač	SCI
Žanr	UTRKA / AKCIJA
Izlazi	druga polovica '98
Platforme	<input checked="" type="checkbox"/> PC <input type="checkbox"/> PSX <input type="checkbox"/> N64
	<input type="checkbox"/> Katana <input type="checkbox"/> Mac

## Carmaggedon 2

# Krv na kotačima

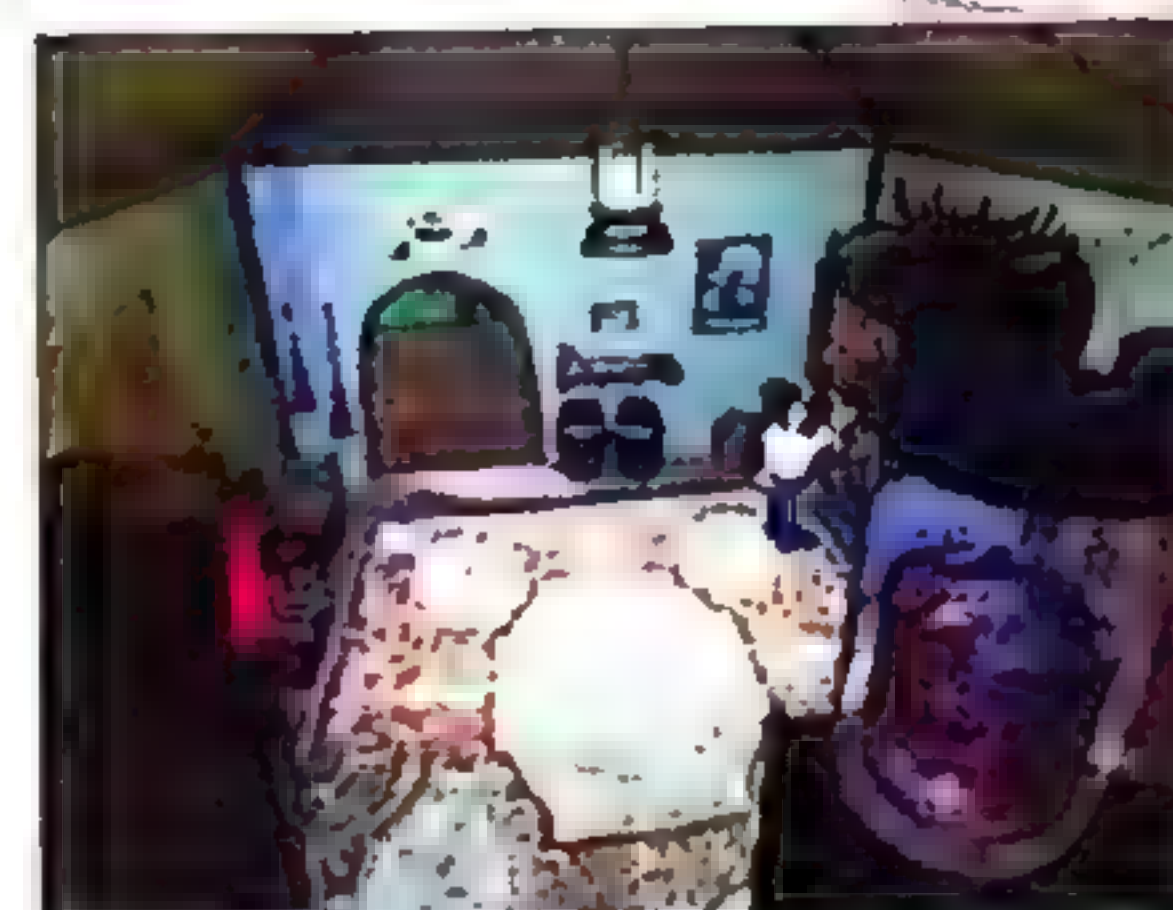
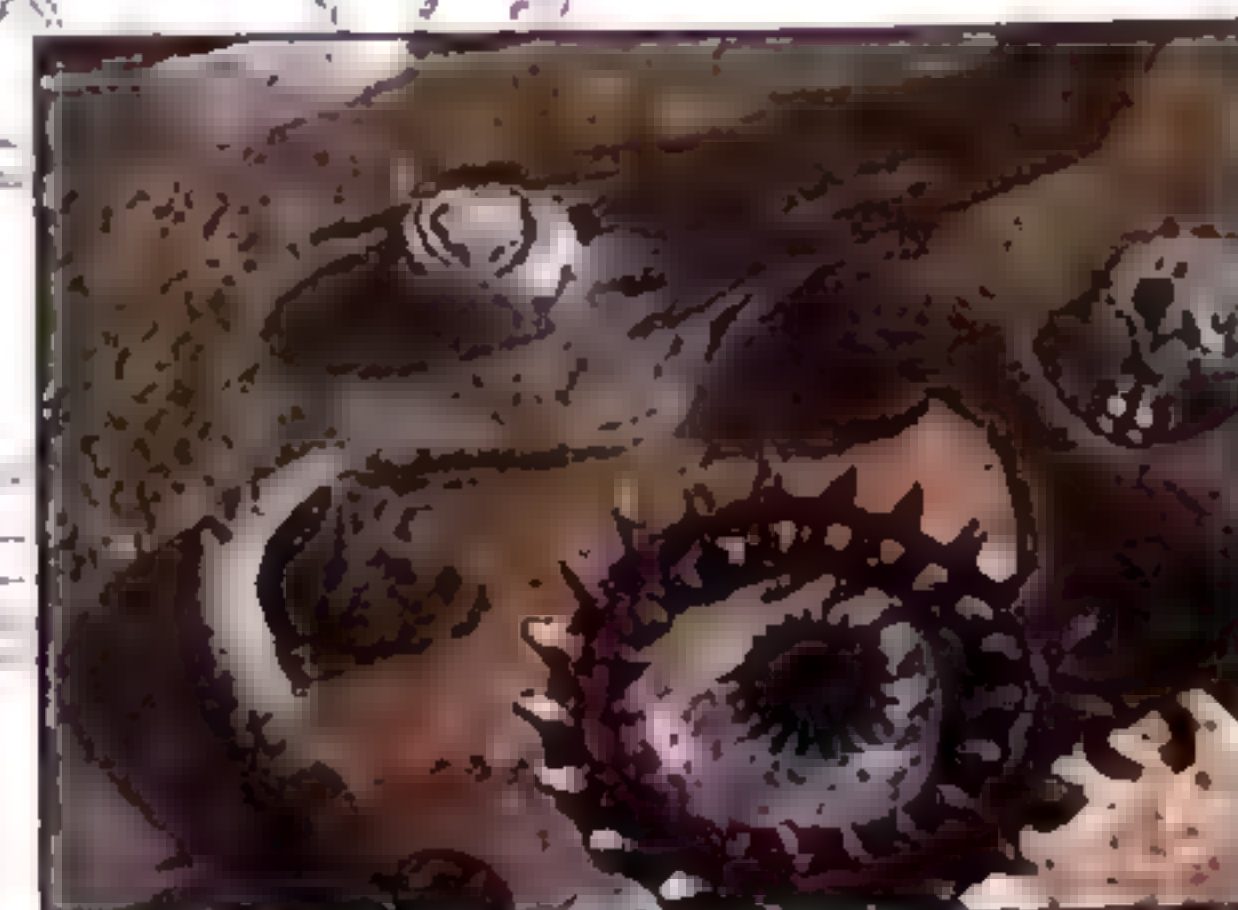
Bolja grafika, više krvi, više staza... vrhunska zabava (kako kome). Sve nabrojane karakteristike pojavit će se u nastavku Carmaggedona, kontrolne utrke autima prepune krvi i destrukcije. Nastavak ove ultrapopularne igre za tvrtku SCI razvija programerska kuća Stainless. Kao i sve ostale igre, Carmaggedon 2 prelazi potpuno na uporabu novih 3D ubrzivača, a time, naravno, u cijelosti i na novi 3D engine (nepoznata je činjenica hoćemo li je moći igrati bez 3D kartice) obogaćen "finim" detaljima kao što su transparentne lokve krvi, oči i drugi organi koji se lijepe za staklo itd. (ne, nisam nimalo pretjerao). Već sada dizajneri igre odlučno tvrde da će biti puno bogatija krvavim prizorima, što bi joj moglo donijeti još jednu nagradu, za najbrutalniju igru godine, ali i cenzuriranje "nepodobnih" elemenata u nekim osjetljivijim državama (mi, srećom, ne pripadamo među dotične).



## Shadow Madness

# Egzotična avantura iz Crave Entertainmenta

Malo je vremena prošlo od izlaska RPG/avanture Final Fantasy 7, a tržište Playstation igara tog žanra je naglo živnulo. Rečeno možemo potkrijepiti i činjenicom da američka tvrtka Crave Entertainment upravo razvija jedan zanimljiv naslov istog žanra, Shadow Madness. Dalek i egzotičan svijet Arkose napadaju sile zla, a vi i vaša družina trebate ga spasiti (ovakih priča nam je već stvarno dosta, ali što se može). U dotičnoj igri susretat ćete i upravljati glavnim likovima ali i prilično velikim brojem egzotičnih koji su ujedno i ogledalo svijeta u kojem se nalaze. Prekrasno prerenderani objekti, zanimljive zagonetke i navodno više od 40 sati utrošenih na završavanje igre bit će velik plus uspjehu ove igre.



Shadow Madness	
Proizvođač	CRAVE ENTERTAINMENT
Izdavač	-
Žanr	AVANTURA
Izlazi	Jesen '98
Platforme	<input type="checkbox"/> PC <input checked="" type="checkbox"/> PSX <input type="checkbox"/> N64
	<input type="checkbox"/> Katana <input type="checkbox"/> Mac



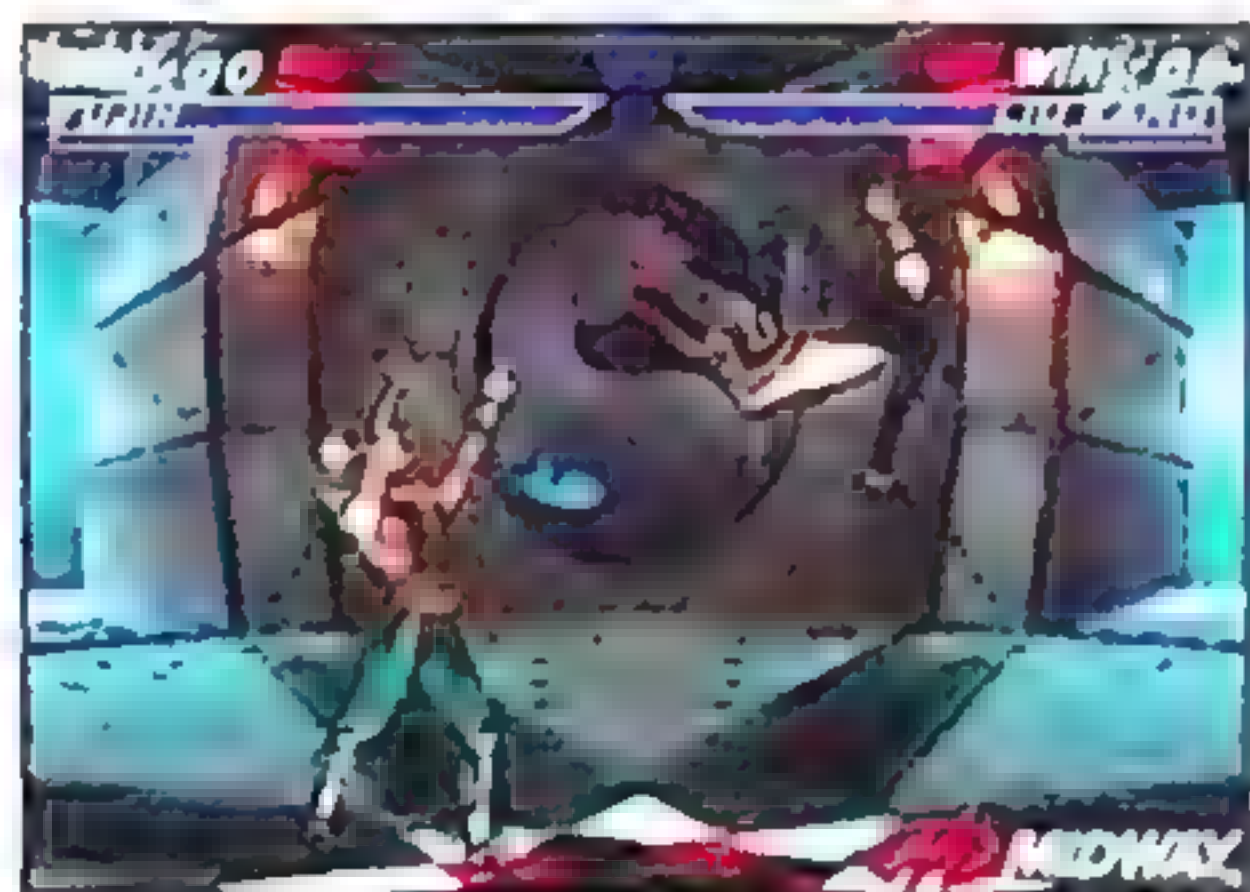
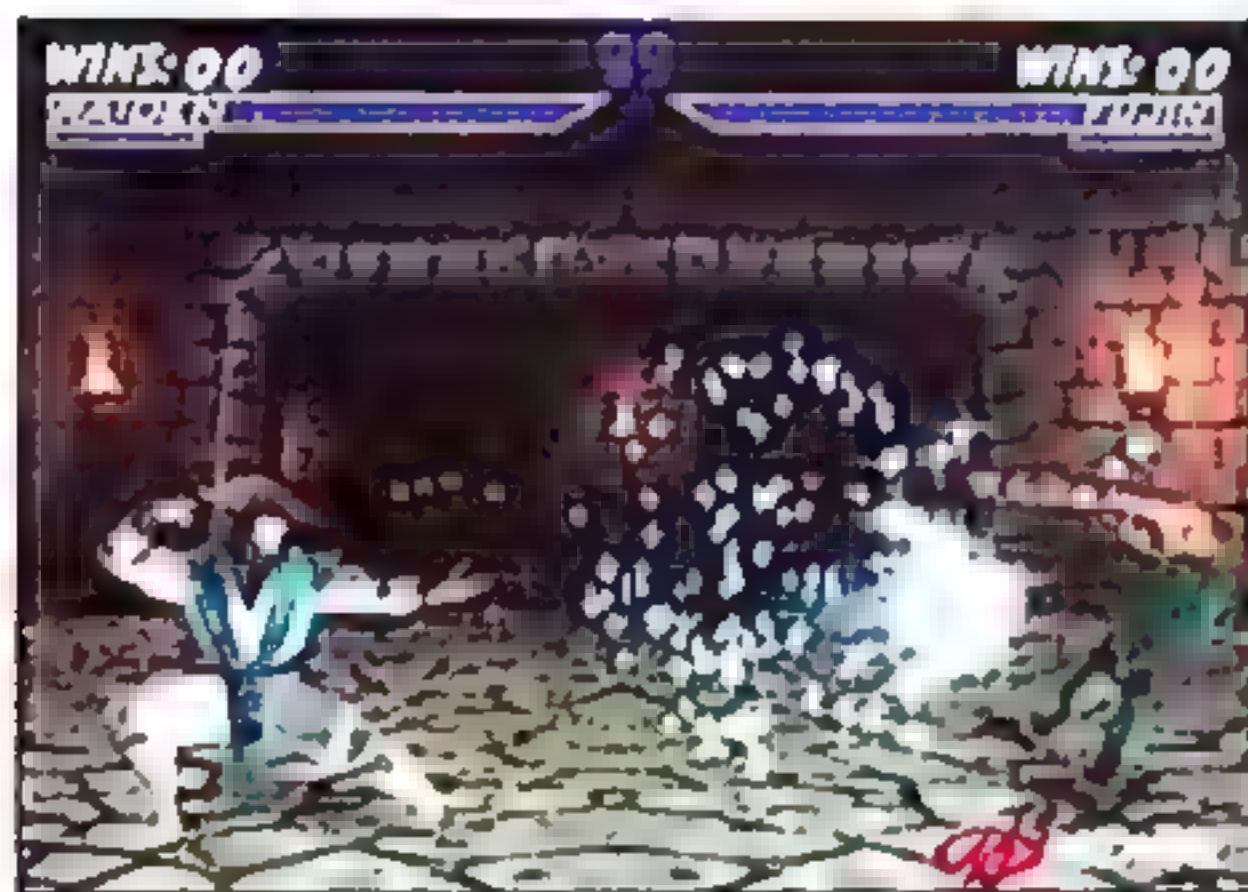
## Mortal Kombat 4

# Dovoljno je reći.

Da, dovoljno je reći Mortal Kombat i svi već znaju o kojoj i kakvoj je igri riječ. Midway je krajem prošle godine izdao Mortal Kombat 4, nasljednika serijala na arkadnim automatima diljem Sjeverne Amerike, a koliko nam je poznato, isti se još uvijek nisu pojavili kod nas. No bez brige, MK4 uskoro stiže i na vaše omiljene konzole, a poslije vjerojatno i na PC računala. Što je u igri zapravo novo i može li nešto nakon tri nastavka uopće biti promijenjeno? Može, grafika prati današnje trendove pa ćete se šorati s frendovima iz kvarta u punom 3D okruženju. Broj likova je povećan na petnaest, među kojima su i neki veterani s novim, drastično boljim dizajnom (Raiden, Subzeroe). Osim toga, povećana je kombinacija poteza te su za neke krvožednije među nama uvedeni i novi fatality potezi. Ako ste imalo voljeli prijašnje nastavke, voljet ćete i ovaj



Mortal Kombat 4	
Proizvođač	EUROCOM
Izdavač	MIDWAY
Žanr	BORILAČKA
Izlazi	lipanj '98
Platforme	<input type="checkbox"/> PC <input checked="" type="checkbox"/> PSX <input checked="" type="checkbox"/> N64
	<input type="checkbox"/> Katana <input type="checkbox"/> Mac



## Aliensoft

Mlada tvrtka Aliensoft sastavljena je od mladih ljudi od 15 do 19 godina. Iako možda neiskusni, na tržište su već izbacili dvije shareware RPG igre s blagim primjesama Anime tematike. Neophyte i Kopllo's Story su samo dvije epizode od velikog broja njih koje će se pojaviti u njihovoj prvoj komercijalnoj igri Neophyte Saga koja izlazi tijekom iduće godine. Igra je vrlo slična nekim japanskim RPG-ovima, no zapravo je tek običan škart s početka karijere Aliensofta. Dotične igre možete potražiti na web stranici [www.aliensoft.com](http://www.aliensoft.com)



## Anime Madness

Nakon velikog uspjeha Final Fantasyja 7, porasla je želja među proizvođačima računalnih igara za stvaranjem igara utemeljenih na japanskom umjetničkom stilu Anime. Capcom upravo konvertira FF7 na PC, Valkyrie Studios dovršava Septerra Core, a tu je i Bifrost Creations sa svojim PC prvijencem Anime tematike Avaris (najava mjeseca u ovom broju). Osim nabrojanih igara, postoji velik broj sličnih projekata koji se uglavnom drže u tajnosti ili se na njima tek počinje raditi.

## Star Wars: Force Commander

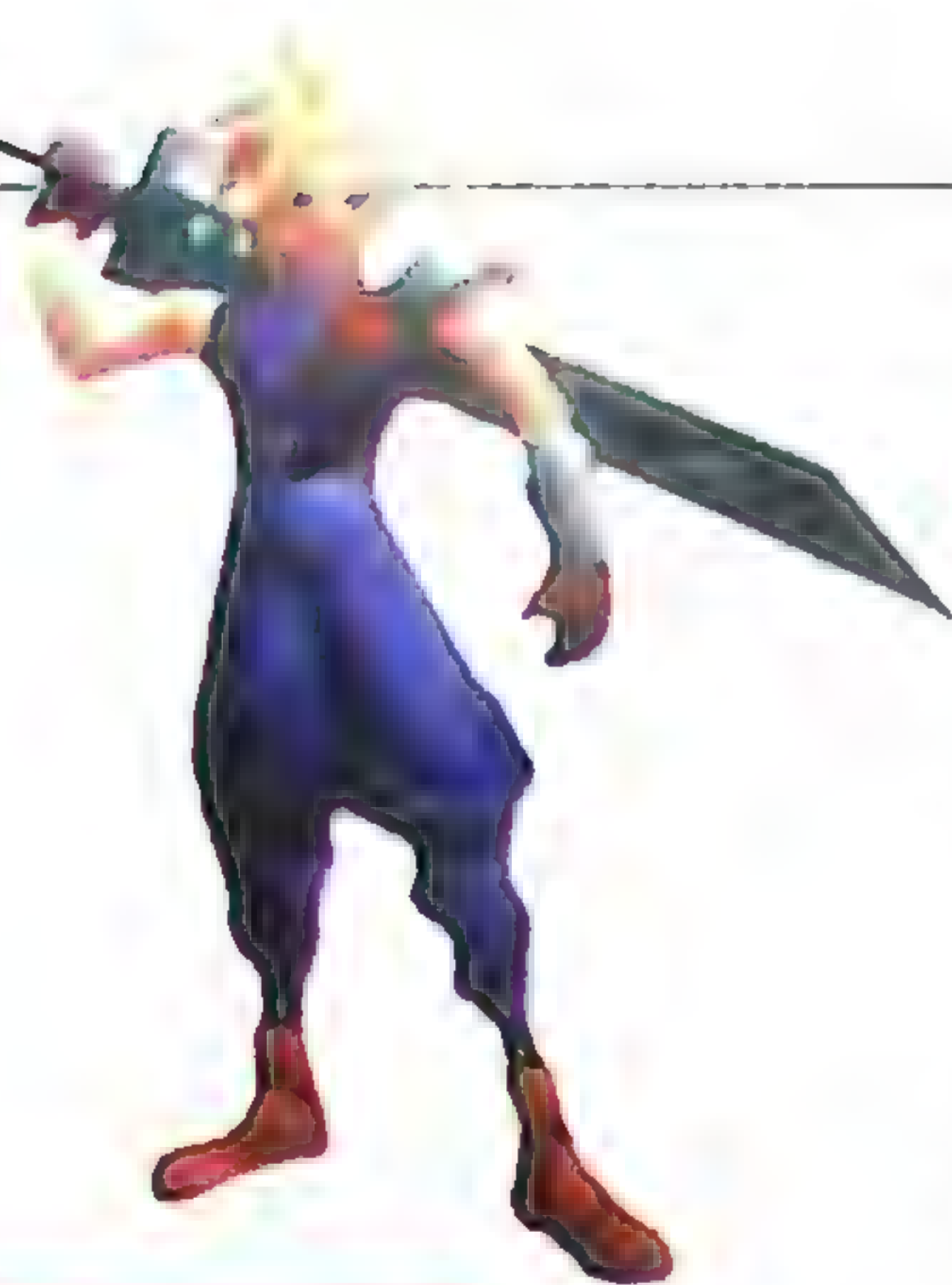
# Iskupljenje u Lucasu

Nakon katastrofalnog proizvoda iz Star Wars serijala, Star Wars Rebelliona (pročitajte Shit of The Month na stranicama ovog Hackera), Lucas Arts pokušat će umanjiti svoju sramotu izdavanjem još jedne, nadajmo se, mnogo bolje izvedene Star Wars igre ali ovaj put RTS žanra. Po materijalima koje smo dobili i slikama koje su upravo pred vama, uspjeli smo zaključiti da igra barem grafički superiorno izgleda, što nas i ne čudi znamo li da će biti 3D ubrzana bez ikakve podrške za pokretanje u softver verziji. Tijekom igre odabrat ćete jednu od dviju poznatih strana (tko ne zna nek ga bude sram) i provesti je kroz određen broj poglavlja (svako se sastoji od nekoliko misija) do konačne pobjede. Priča igre odvija se u razdoblju Star Wars trilogije koju smo već uspjeli vidjeti u kinima, a neke su misije identične i vrlo realno prenijete s filmskoga platna na naša kućna računala (bitka na Hothu). Iz Lucas Artsa stižu obećanja da će broj jedinica i građevina biti čak veći od stotinu, a tu će biti svi, od Stromtroopera, AT&T Walkera, Y-Wingowa, Tie Bombera i ostalih. Još jednom napominjem da je Rebellion zahvaljujući užasno bučnim Lucasovim hvalisanjima doživio veliko razočaranje, nadajmo se da Force Commander neće doživjeti istu sudbinu.

SW: Force Commander	
Proizvođač	LUCAS ARTS
Izdavač	VIRGIN
Žanr	RTS
Izlazi	jesen '98
Platforme	<input checked="" type="checkbox"/> PC <input type="checkbox"/> PSX <input type="checkbox"/> N64
	<input type="checkbox"/> Katana <input type="checkbox"/> Mac





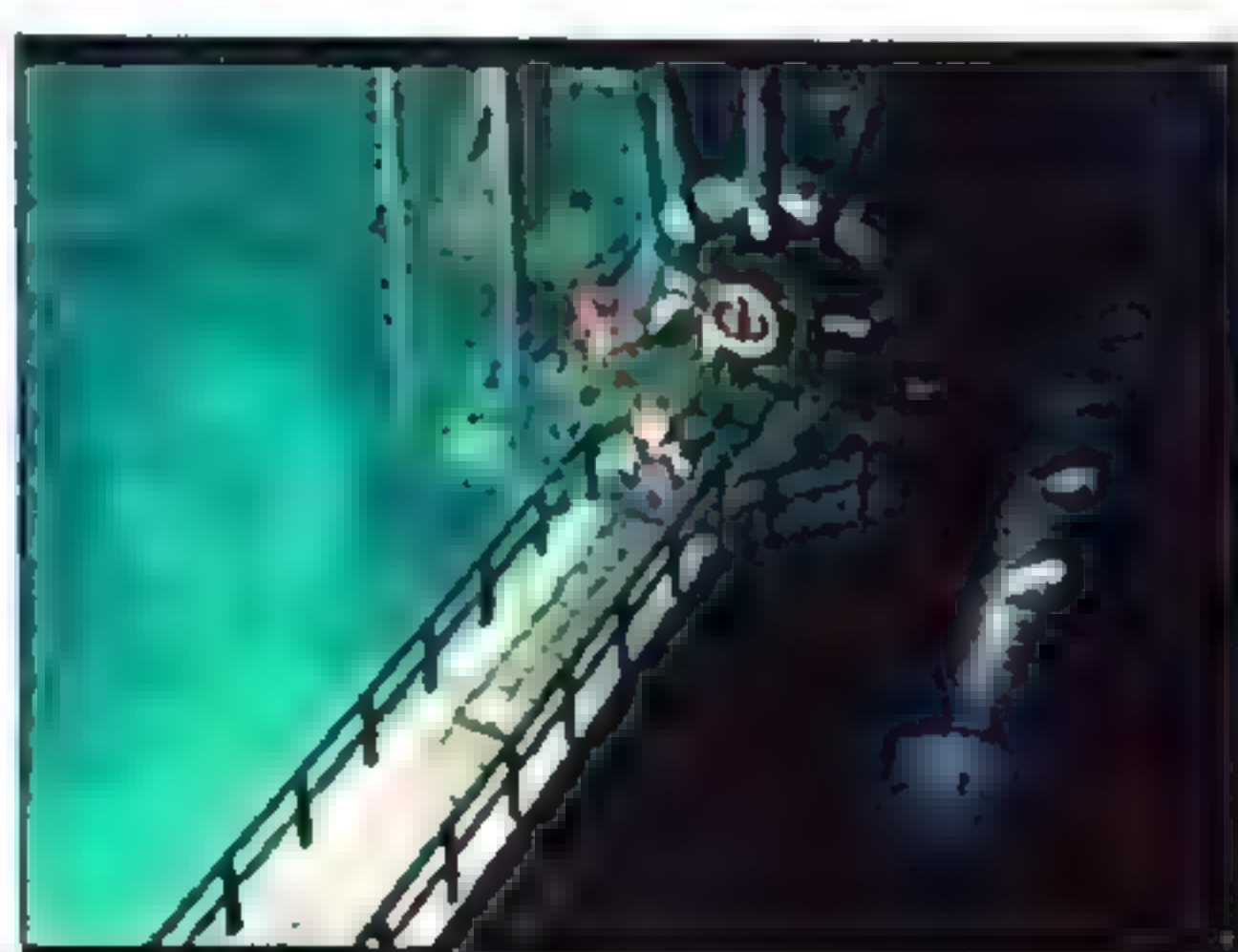
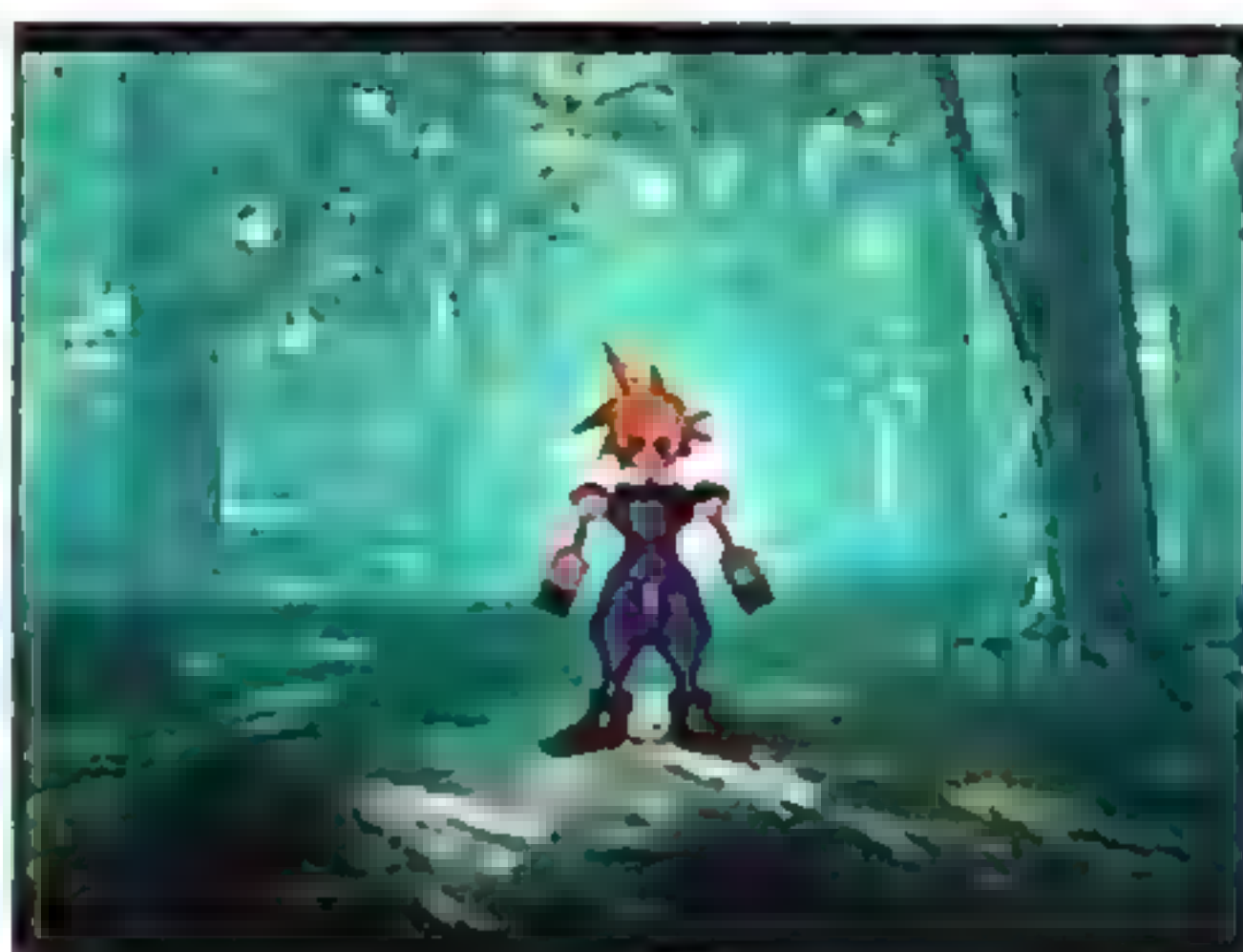
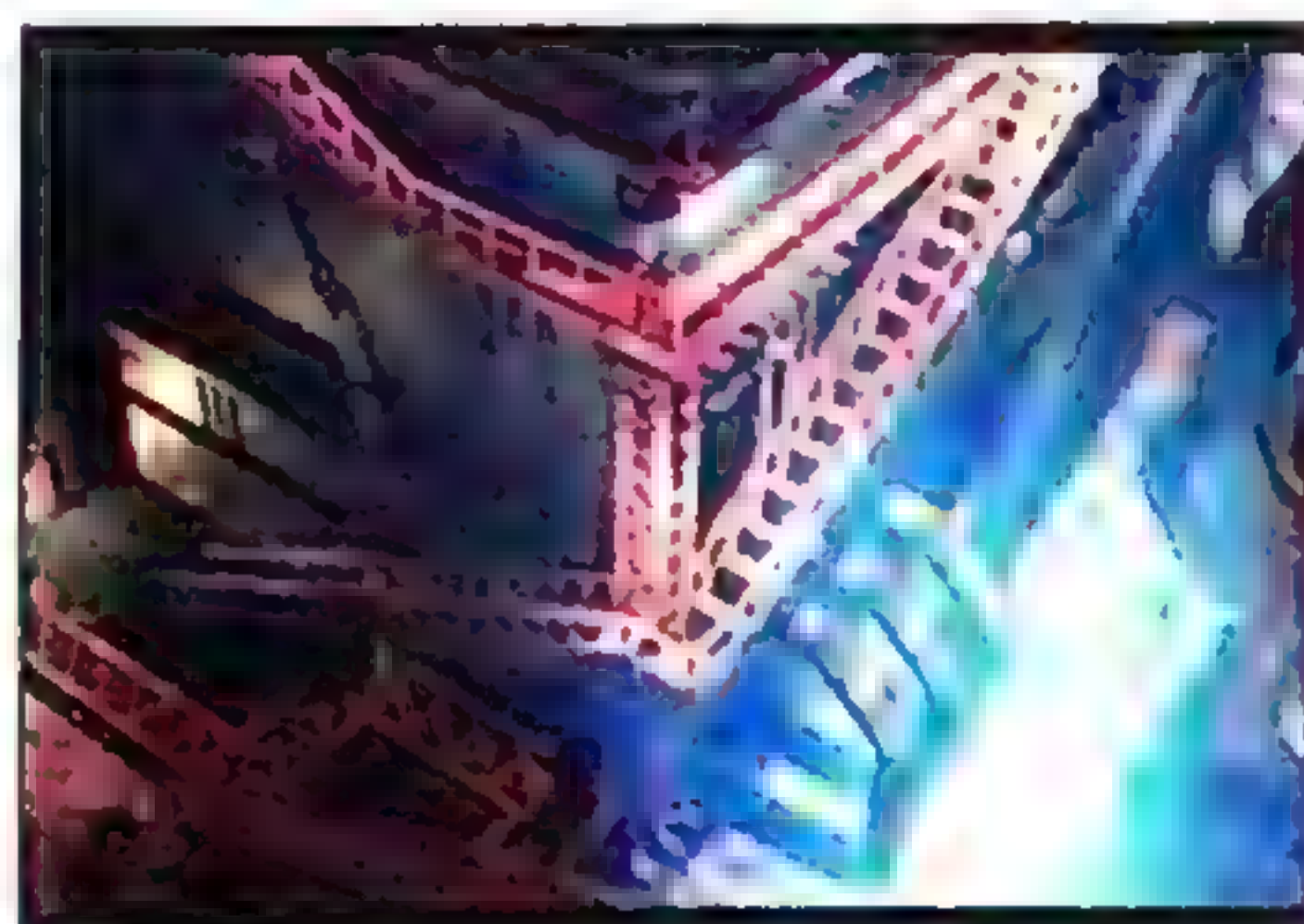


## Final Fantasy 7

# Pametani potez SquareSofta

Za japansku firmu SquareSoft i za njen golem uspjeh postignut na tržištu sedmim nastavkom Final Fantasy serijala, zna skoro cijeli svijet. Kad se pojavila, igra je počela obarati rekorde prodavanosti, u svim medijima zaradila je najbolje moguće kritike i što još reći nego da je to svakako remek-djelo koje će ući na listu legendi svih vremena. Final Fantasy 7 je ujedno i prva igra Anime tematike koja je uistinu uspjela na uzburkanom tržištu računalnih igara. U originalu verzija se pojavila samo za PSX no, zgrnuvši njome velike količine novca, SquareSoft se odlučio konventirati je i na PC računala. Zapravo, neće doći do nikakvih bitnih razlika između tih dviju verzija, osim malih ispravki bugova te nekih promjena u tekstu. Ipak, PC ima svog tajnog aduta, Final Fantasy 7 iskoristit će sve mogućnosti 3D čudovišta koje držite u svom računalu, što će ipak stvoriti bitnu razliku, barem što se nekih grafičkih aspekata tiče, između PC i Playstation verzije. Kao osnovna podrška za 3D kartice rabi se Direct 3D, a postojat će i native verzije za poznatije chipove. No, draga nacija, ako ne posjedujete 3D akcelerator, bez brige SquareSoft upravo radi i na software-only 3D opciji igranja (razlog je dobro poznat - više korisnika, više love). Iako je igra samo kompletna konverzija s Playstationa, zbog rada na grafičkoj softver podršci, na našim PC računalima pojavit će se tek krajem ljeta.

Final Fantasy 7	
Proizvođač	SQUARESOFT
Izdavač	EIDOS
Žanr	RPG
Izlazi	ljeto/jesen '98
Platforme	<input checked="" type="checkbox"/> PC <input checked="" type="checkbox"/> PSX <input type="checkbox"/> N64
	<input type="checkbox"/> Katana <input type="checkbox"/> Mac



## Legend of Zelda: Ocarina of Time

# Nakon dugo čekanja, povratak Zelde



Nintendo 64 nije u svijetu najpopularnija igračka konzola, ali je svakako u samom vrhu. Svi ljubitelji Nintendo sjetit će se legendarnog naslova upravo karakterističnog za tu konzolu. Ne nije Mario, riječ je o igri Zelda koja je posljednjih nekoliko godina doživjela velik broj nastavaka. Glavonje iz Nintendo rade na Nintendo 64 nastavku Zelda serijala skoro dvije godine nadajući se da ta igra može mnogo pridonijeti prodaji njihove konzole i zadržati je u utrci barem još neko vrijeme (do pojave konzola nove generacije, Katane, Playstationa kao i nintendoovog favorita Nintendo 2000). Novi nastavak Zelde trebao bi prikazati maksimalne grafičke mogućnosti N64 konzole, a čini se da će to i učiniti. Igra je napravljena u 3D grafici popraćenoj dinamičnom rotirajućom kamerom. Nema potrebe spominjati scenarij igre, dovoljno je navesti da je vrlo bogat i raznolik. Vrlo je zanimljivo da će nova Zelda biti dosad najveća igra na Nintendo cartrigima (oko šest puta veća od Maria 64) razlog čemu je zapanjujuća veličina svijeta. U Japanu bi se igra trebala pojaviti tijekom jeseni (iako je bila najavljena za travanj) i to pod nazivom Legend of Zelda: Ocarina of Time, nedugo nakon toga bit će i na američkom tržištu, a onda i kod nas u Europi. Za sve vlasnike Nintendo 64, ovo je igra koju nikako ne smiju propustiti!



Ocarina of Time	
Proizvođač	NINTENDO
Izdavač	NINTENDO
Žanr	RPG
Izlazi	krajem '98
Platforme	<input type="checkbox"/> PC <input type="checkbox"/> PSX <input checked="" type="checkbox"/> N64
	<input type="checkbox"/> Katana <input type="checkbox"/> Mac



# Septerra Core

O Septerra Coreu također smo vas već izvjestili u jednom od prošlih brojeva Hackera. Njezin proizvođač Valkyrie Studios je uzor za izradu igre vjerojatno potražio u Final Fantasyju 7 (no možda i nije tako). Upravo kao i u Final Fantasyju, temeljna priča Septerra Corea smještena je u futuristični svijet bogat Anime elementima na koje se igra grafički znatno oslanja. Naime, tu su još uvijek podle korporacije, veliki i zli roboti te šaćica heroja koja spašava svijet od ultimate zlikovca. Sličnost Septerra Corea sa FF7 je vrlo uočljiva, no malo boljim proučavanjem može se zaključiti da Valkyrieov proizvod, osim tematski, nema nekih drugih većih sličnosti. Donedavno je Valkyrie imao teškoća oko pronalaženja izdavača no to je riješeno potpisivanjem ugovora s njemačkom izdavačkom kućom Topware. No zbog nekih manjih nesuglasica s izdavačem, Septerra Core neće izaći u prodaju krajem godine (kako smo to najavili u Hacker Plusu), nego tek u prvoj polovici iduće. Ako ste dovoljno strpljivi, isplati vam se pričekati ovu igru, nećete požaliti.

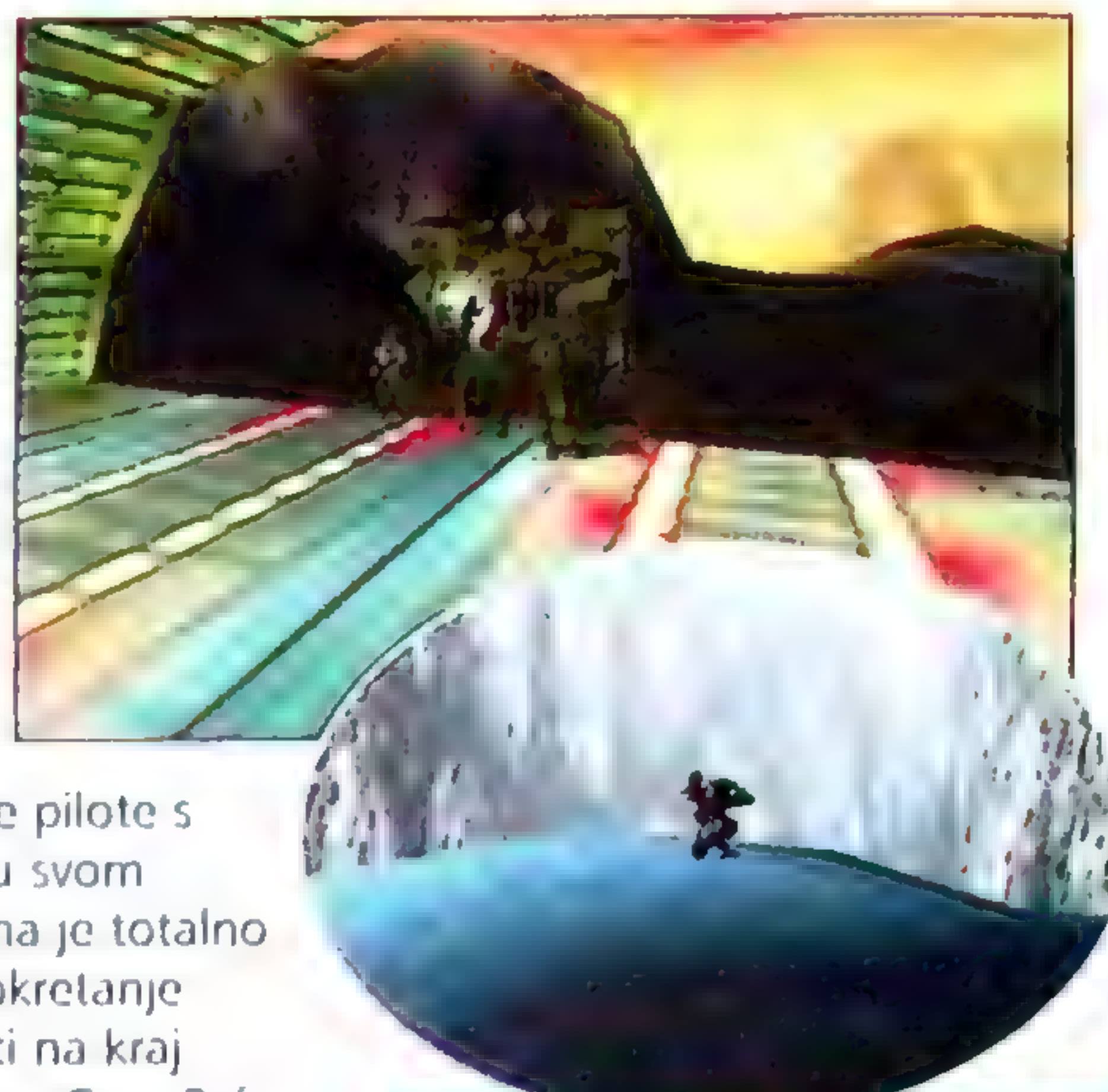


Septerra Core	
Proizvođač	VALKYRIE STUDIOS
Izdavač	TOPWARE
Zanr	RPG
Izlazi	početak '99
Platforme	<input checked="" type="checkbox"/> PC <input checked="" type="checkbox"/> PSX <input type="checkbox"/> N64
	<input type="checkbox"/> Katana <input type="checkbox"/> Mac

## Heavy Gear 2

# Drugi put još teži

Nakon brojnih razočaranja što su ih doživjeli mnogi igrajući ovu igru, uključujući i redakcijskog meha Damira Rukavinu, Activision se nekim čudom odlučio napraviti nastavak, zašto? Pa vjerojatno im je promotivna kampanja što su je pokrenuli prije izlaska igre osigurala velik broj potrošača koji ni u snu ne bi bio toliki u slučaju manje medijske eksponiranosti. No dobro, što nam Activision ovaj put obećaje? Tu je ponovno Heavy Gear svijet, i novo/stara priča o ratu između Confederated Northern City-Statesa i Southern Territoriesa koji sada prijete teritorijima Terra Nove. Tamošnje vodstvo stvara nove, navodno bolje Gearove te za njih izabire vrhunske pilote s tog područja. Vi ćete biti u ulozi jednog od njih u svom novom state of the art Gearu. Najvažnija promjena je totalno novi 3D engine (ili barem tako tvrde) za čije je pokretanje nužna 3D kartica, a time se vjerojatno željelo stati na kraj neprstanom trzanju i na najjačim strojevima. Heavy Gear 2 će također iskoristiti sve postojeće mogućnosti najnovijih modela 3D kartica (realističan teren, lightning efekte) i time stvoriti, kako tvrde, genijalan vizualni doživljaj. Interface u igri je također unaprijeđen, a to se posebno odnosi na suradnju s ostalim Gearovima u vašoj borbenoj jedinici. Ako Activision ispuni obećanja, Heavy Gear 2 bi mogao biti pristojno napravljena igra, no prošlost nas je naučila da ne treba svemu vjerovati.



Heavy Gear 2	
Proizvođač	DREAM POD 9, ACTIVISION
Izdavač	ACTIVISION
Zanr	AKCIJA/SIMULACIJA
Izlazi	zima '98
Platforme	<input checked="" type="checkbox"/> PC <input type="checkbox"/> PSX <input type="checkbox"/> N64
	<input type="checkbox"/> Katana <input type="checkbox"/> Mac

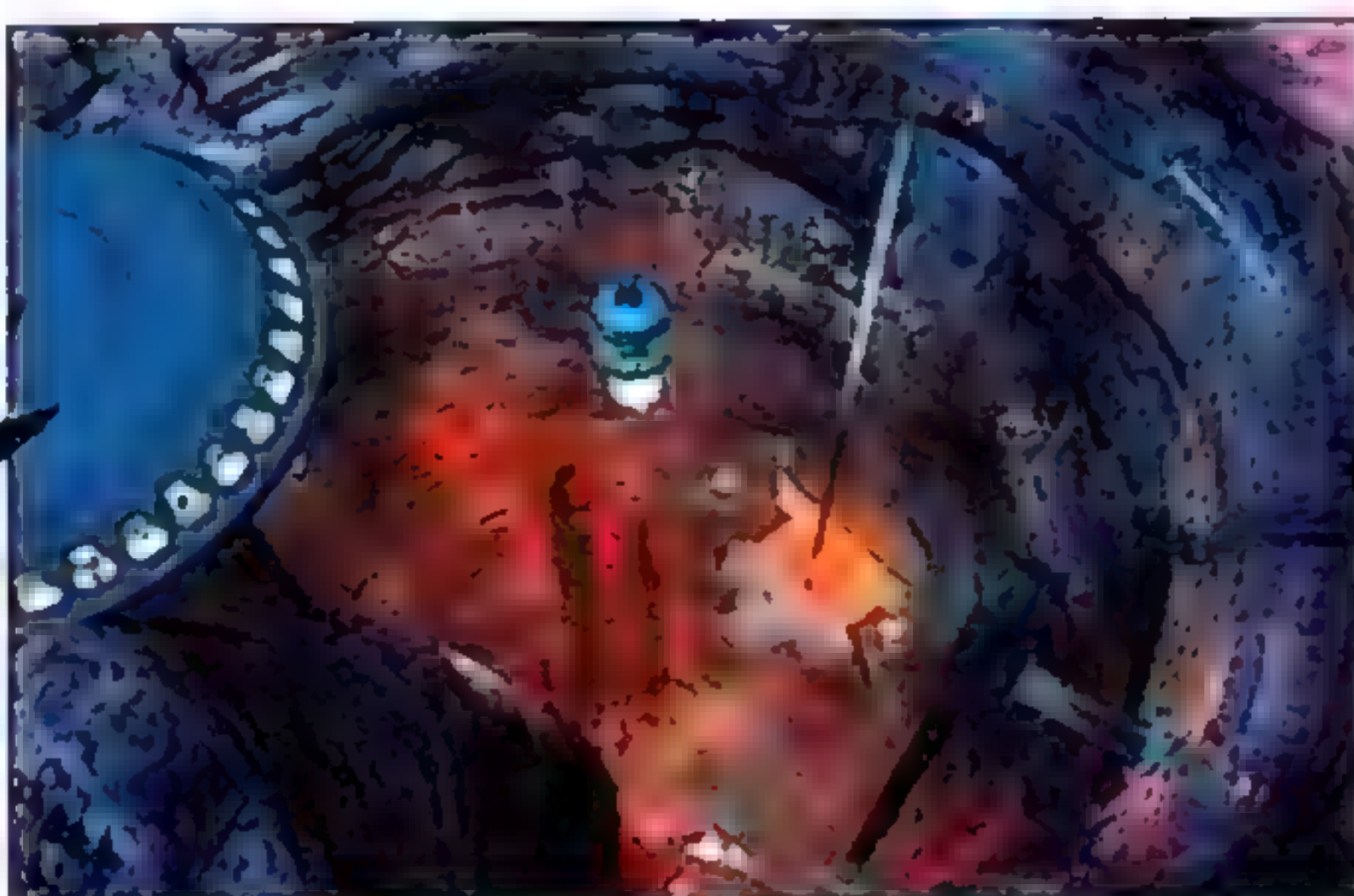


# Dark Side of the Moon

Sredinom dvadeset i prvog stoljeća na devetom Mjesecu Luna Crysta, novootkrivenog sustava Capheusa, pronađene su dosad nevidene količine čovječanstvu dosad nepoznatih kemijskih elemenata, posebno vrijednih minerala čije su strategijske i novčane vrijednosti vrlo



Dark Side of the Moon	
Proizvođač	SOUTHPeAK INTERACTIVE
Izdavač	SOUTHPeAK INTERACTIVE
Zanr	AVANTURA
Izlazi	zima '98
Platforme	<input checked="" type="checkbox"/> PC <input type="checkbox"/> PSX <input type="checkbox"/> N64
	<input type="checkbox"/> Katana <input type="checkbox"/> Mac



velike. Uskoro je počela utrka za tim mineralima te je nastupilo doba bezvlada, vrlo slično Zlatnoj groznici tijekom 40-ih godina osamnaestog stoljeća na području Kalifornije. Dvije godine nakon užurbanog napućivanja Crystae, pojavljuje se vaš lik Jake Wright kojem je preminuli ujak u nasljedstvo ostavio maleni rudnik duboko ispod Mjesečeve kore. Jake, malo istražujući, saznaje za misterioznu smrt svog ujaka do koje je vjerojatno došlo zbog njegovog pronalaska u rudniku. U priču se još upliće porobljena alienska rasa, te ostale zainteresirane stranke, dok vi nastojite raspetljati mrežu zavjera i saznati što se zapravo događa. Igra je prepuna intrigantnih i misterioznih zagonetki, a ugođaj upotpunjuju vrlo realno obrađeni likovi (za čije je snimanje potrošeno tone i tone filma). Ako su vam se svidjele neke druge FMV avanture, kao što je Tex Murphy: Overseer, onda je ova igra nešto što ne želite propustiti.



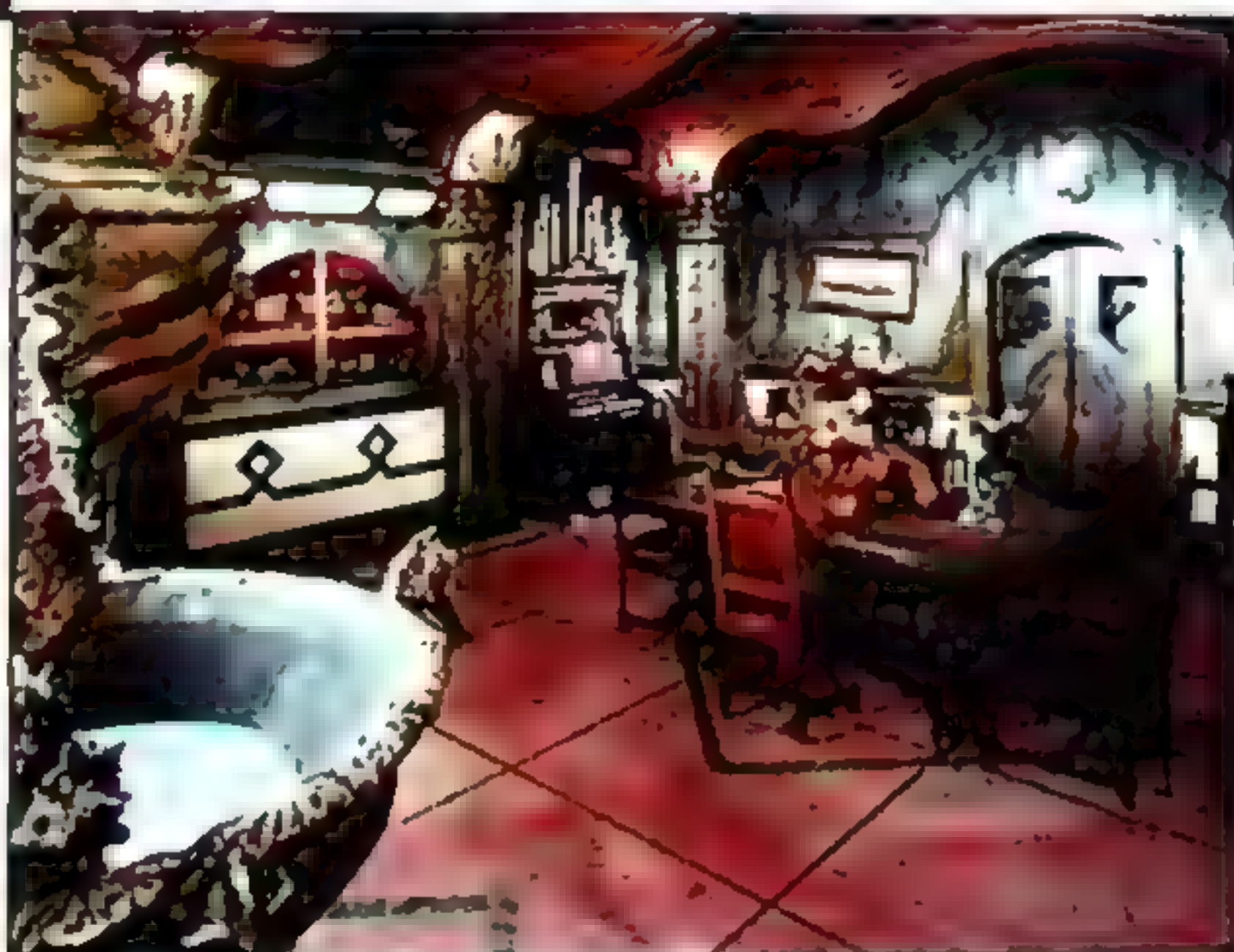
## Southpeak Interactive okreće se avanturama

Neke tvrtke poput Southpeak Interactiva su u posljednje vrijeme usmjerile svoju aktivnost na proizvodnju određenog žanra igara pa tako trenutačno rade na razvijanju dvaju avantura (osim njih, rade još na nekim manjim projektima), a to su *Dark Side of the Moon* (spominjana u sječanjskom broju) i *20.000 Leagues: The Adventure Continues*. Southpeak je odabrao možda malo čudan pristup u kreiranju tih igara, jer dok ostatak proizvođača svoje avanture programira u nekom od 3D enginea koji nude mnogo više mogućnosti pri igranju, za ove dvije igre rabi se i dalje engine temeljen na FMV (full motion video) tehnologiji koja baš i nije najbolje rješenje. Ime enginea je VisualReality, a razvijen je izravno u Southpeaku. Upitani zašto rabe FMV tehnologiju koju je veći dio industrije odbacio, odgovor je bio otprilike ovakav "Sve je u detaljima. Mi svoje igre možemo napuniti s mnogo, mnogo više detalja pomoću FMV-a nego što se to može učiniti uporabom pixela i polygona. Kako se naš video player (koji se nalazi u engineu) ne zamara stvarima kao što su koliko je polygona na slici, bez ikakvih problema možemo scenu natrpati uistinu gomilom detalja i još uvijek, zahvaljujući engineu, postići mogućnost slobodnog istraživanja virtualnog okoliša. Procesor bi vam se zagušio kada bi takvo nešto pokušali unutar 3D enginea".

### 20.000 Leagues under the Sea

Igra stvarno zanimljive i opsežne priče, koja jednim dijelom, kako joj i ime govori, nastavlja priču Julesa Vernea 20.000 milja pod morem.

Zanimljivo je da nikomu dosad nije napamet pala ovako dobra zamisao. Igra započinje u bliskoj budućnosti. U svijetu je izbila velika glad i to po svim kontinentima, a kao jedna mogućnost pribavljanja hrane je uzgoj bilja na morskome dnu. U ulozi Will Sterwarta vodite ronilački tim kojemu je zadatak istražiti mogućnosti toga plana. Spustivši se na dno oceana, vaša ekipa izlazi iz high-tech istraživačke podmornice SeaSource Two i pronalazi davno izgubljeni Nautilus (kanta željeza). Kad prijavite svoj pronalazak u ronilačku bazu, iznenada se pojavi misteriozna podmornica i torpedira SeaSource Two. Spletom okolnosti, vi se uspijevate spasiti i pronaći utočište na Nautilusu, a poslije se upoznajete s njim i to ako naučite upravljati starom kantom (no dobro, izgleda bolje nego većina današnjih podmornica). Uskoro se situacija potpuno zapetlja, naganja vas američka vojska i tko još sve ne. Glumci u igri, iako nisu poznate zvezde, svoj posao su obavili na razini, pa ćete uživati u dobro odglumljenim animacijama tijekom igre. Kao i *Dark Side of the Moon* igra je pretrpana zanimljivim zagonetkama i likovima. Još jedna u nizu poslastica za ljubitelje FMV-a koju ćemo ipak malo duže pričekati prije nego što izađe i u našim krajevima.

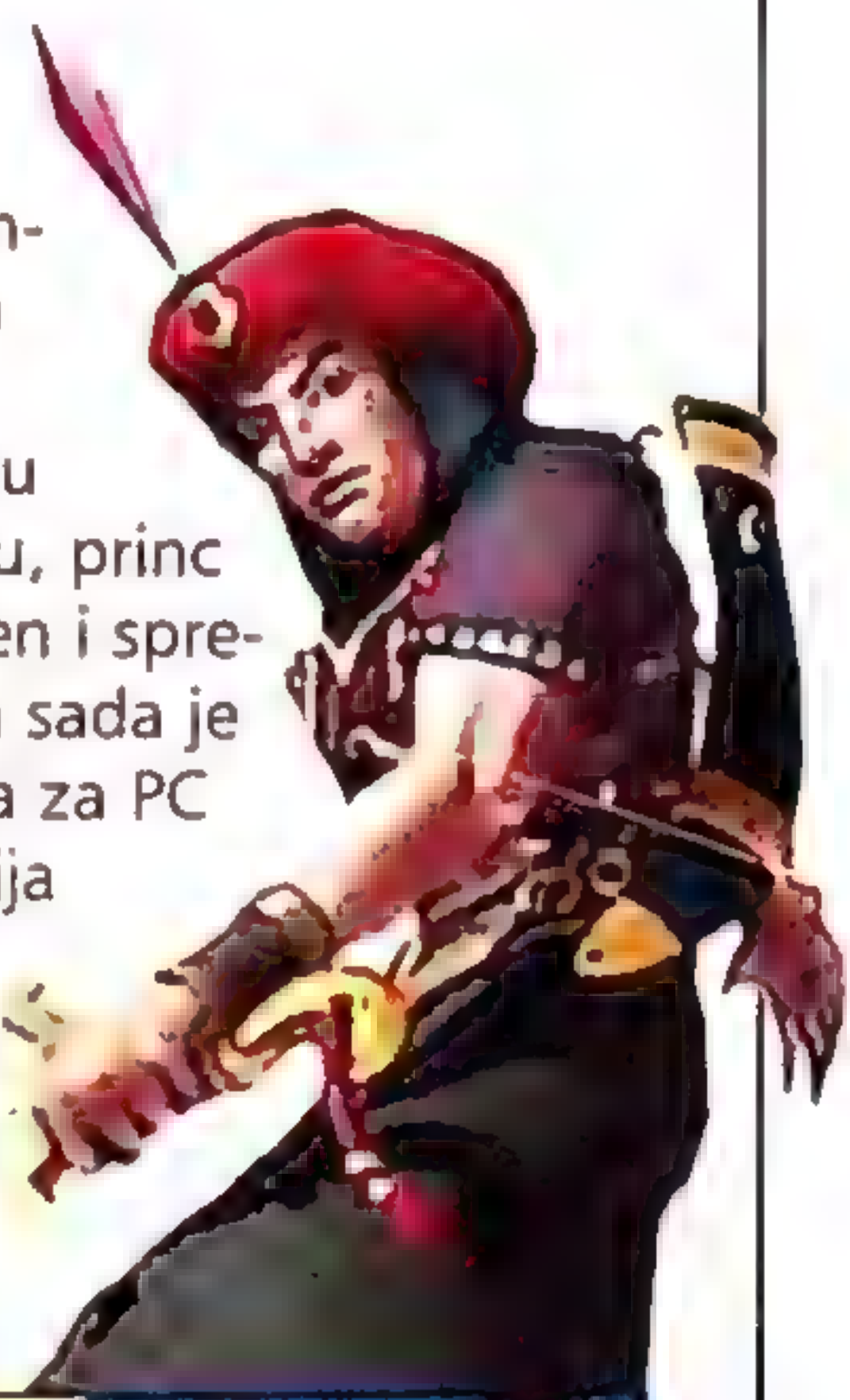


20000 Leagues...	
Proizvođač	SOUTHPEAK INTERACTIVE
Izdavač	SOUTHPEAK INTERACTIVE
Žanr	AVANTURA
Izlazi	tijekom '99
Platforme	<input checked="" type="checkbox"/> PC <input type="checkbox"/> PSX <input type="checkbox"/> N64
	<input type="checkbox"/> Katana <input type="checkbox"/> Mac

Prince of Persia 3D

### Povratak serijala

Nevjerojatno velik broj igara je u posljednjih godinu dana dobio svoje nastavke i to pogotovo 3D inačice. Prince of Persia 3D igra je koju ćete, vjerujem, svi s oduševljenjem odigrati. Na našim prostorima, kao i diljem svijeta, prvi i drugi nastavak bili su vrlo popularni. Prince of Persia 3D nudi još veću zabavu i igrivost. Princa ćete pratiti iz perspektive treće osobe i to u potpunom 3D okolišu. Tu je i vrlo jednostavan interface s kombinacijom pokreta skakanja, trčanja i, najzanimljivije, mačevanja. Priča igre napravljena je u klasičnom bajkovitom stilu Arabian Nightsa. Sve je tu, princ se vratio potpuno osvježen i spreman za nove podvige. Za sada je poznato da se igra razvija za PC inačicu, no više informacija dobit ćemo krajem mjeseca na E3-u.



Prince of Persia 3D	
Proizvođač	RED ORB ENTERTAINMENT
Izdavač	BRODERBUND SOFTWARE
Žanr	ARKADA
Izlazi	početkom '99
Platforme	<input checked="" type="checkbox"/> PC <input type="checkbox"/> PSX <input type="checkbox"/> N64
	<input type="checkbox"/> Katana <input type="checkbox"/> Mac



# Jagged Alliance 2:

## The Killing Grounds



### Laptop friend

Sve menadžerske poslove (iznajmljivanje, raspoređivanje plaćenika) obavljat ćete pomoću svog najdražeg prijatelja, laptopa priključenog na internet sustav.



**P**rvi dio ove igre, *Jagged Alliance*, za sve ljubitelje strategija značio je itekakva poboljšanja u žanru koji vole. Bez obzira što je naglasak igre bio na strategijskim elementima, po prvi se put pojavljuju i elementi RPG-a u

### Zanimljivost

Nije sve onako kako se čini. Osim osnovne priče o borbi za prevlast nad Arulcom, postoji i sporedna, sa SF elementima. U rudnicima diljem zemlje počinju izvirati vrlo čudna insektacionidna bića (nitko ne zna otkud su stigla) pa ćete se morati boriti i protiv njih, no ako malo bolje razmislite, jasno vam je da ona ubijaju i protivničku vojsku, što možete okrenuti u svoju korist.



jednoj takvoj igri. Plaćenička vojska kojom ste upravljali nije bila sastavljena od običnih bezličnih stvorova, nego od ljudi koji su imali sva obilježja individualnog borca sa svim značajkama i manama, te jedinstvenim izgledom, a uza sve to, igra je bila povezana dobro uvedenom pričom *Jagged Alliance 2* će, kako bi to svaki dobar nastavak i morao, popuniti praznine prethodnika, nadograditi ga brojnim promjenama i potpuno novom pričom. U Jedinici se borba za prevlast vodila na otočiću, što zahtjevnijim igračima nije bilo dovoljno, zato ćete se sada okušati u oslobađanju cijele jedne države, nazvane Arulco, s desetak gradova, podzemnim rudnicima, pustinjama, šumama i ostalim detaljno pripremljenim terenima, što znači oko dvjestotinjak sektora koje morati zauzeti uglavnom silom, ali i pameću (da i toga ima), i uspješno završiti igru. Piča, iako detaljna, nije baš najoriginalnija. *Enrico Chivildari*, princ već spomenute države, spletom okolnosti oženio se prekrasnom, ali vrlo zlom ženom, *Deidrannom*. Smislivši plan kako u potpunosti zavladatai *Arulcom*, *Deidranna* ubija *Enricovog* oca, a ubojstvo podvali njemu. *Enrico* završava u zatvoru, a *Deidranna* nameće svoj teror stanovništvu. Nakon izvjesnog vremena formirana je skupina gerilaca kojoj je cilj osloboditi zemlju od tiranije nove kraljice. *Deidranna*

predaje *Enrica* gerilcima, koji ga postavljaju za svog vođu, te mu pomažu pri bjezi iz zemlje. *Enrico* pronalazi iskusnog borca, tj. vas, i unajmljuje ga da stvori plaćeničku vojsku kojom će svrgnuti *Deidrannu*. U osnivanju vaše borbene jedinice, kao i u jedinici, osnovni izvor ljudstva vam je *A.I.M.* (Association of International Mercenaries), koji je znatno napredovao pogotovo što se tiče kvalitete ljudi i naoružanja. No svoju vojsku ćete moći stvarati i pomoću novog udruženja - *M.E.R.C.* (More Economical Recruiting Center), čije ime u potpunosti opisuje kvalitetu - ovi su plaćenici mnogo jeftiniji ali i nepouzdaniji. Osim plaćenika, u ostvarenju vašeg cilja možete potražiti pomoć od brojnih NPC-a, koji će vam vrlo dobro poslužiti za neke "delikatnije" zadaće. Da bi vaša vojska bila što bolje opremljena, pobrinuli su se programeri iz *Sirtecha* dodavanjem velikog arsenala oružja, razornijeg i efektivnijeg nego je ono u Jedinici. Sudeći po detaljnoj grafici u rezoluciji 640x400 sa 16 bitnim bojama i colored lightning efektima, čini se da *Jagged Alliance 2* ni u tehničkom pogledu ne zaostaje za konkurencijom. Zahvaljujući *Sirtechu*, ovo ljeto ćete provesti igrajući *Jagged Alliance 2*. Stoga, nabavite svoj primjerak čim stigne na hrvatsko tržište.

Izlaskom na tržište, *Jagged Alliance* je prikupio velik broj dobrih kritika i to u najrazličitijim igračkim krugovima diljem svijeta. Kao dobra strategija, s nekim promjenama koje dotad nisu bile viđene u toj vrsti igara, *Jagged Alliance* je bio zapažen na tržištu. Svi njegovi obožavatelji već duže vrijeme čekaju obećavani im nastavak, a zahvaljujući *SirTechu*, *Jagged Alliance 2* samo što nije stigao na naša računala.

### Jagged Alliance 2

Proizvođač SIRTECH  
Izdavač SIRTECH  
Žanr strategija  
Izlazi svibanj/lipanj '98  
Platforme ☒ PC ☐ PSX ☐ MAC

### OSNOVNA OBILJEŽJA

Dovoljno je reći da je ova igra nastavak *Jagged Alliancea*, i odmah se uz nju vežu stvari kao velik stupanj detaljnosti, raznolikost likova, dobar engine, fino isprepleteni elementi RPG-a.

### NOVOSTI KOJE DONOSI

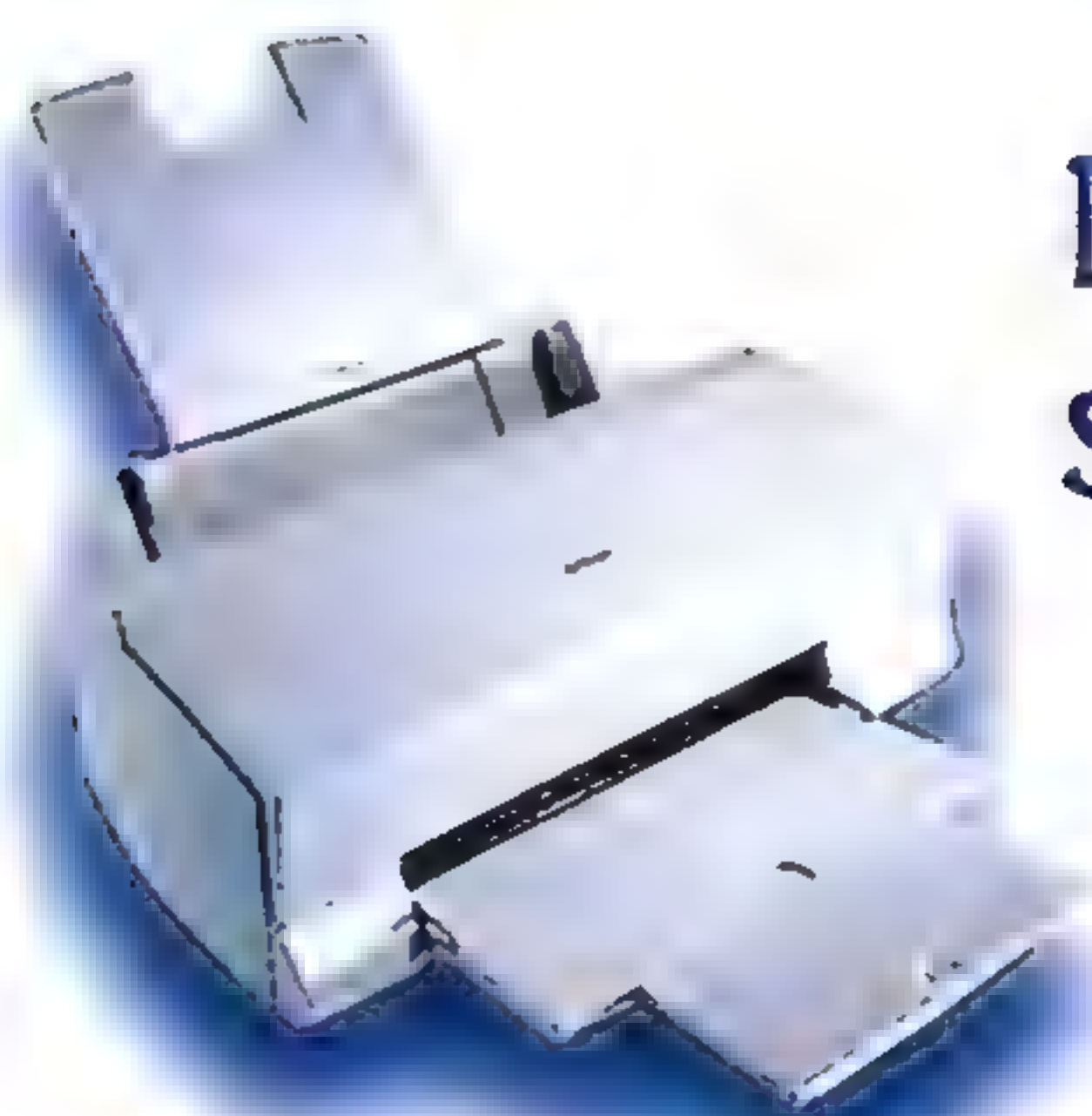
Veća isprepletenost strategijskog dijela igre s nekim elementima RPG svijeta, kao što su pojava NPC-a, napredovanje likova (na tome se još radi), mnogo veće poznavanje različitih strategijskih opcija.





## *Nova dimenzija fotokvalitete:*

### **Nova generacija EPSON Stylus Color pisača s ispisom do 1440 dpi.**



EPSON Stylus COLOR 400



EPSON Stylus COLOR 600



EPSON Stylus COLOR 800

Dolazi nova generacija Epson Stylus Color pisača koja Vam omogućuje ono što Vam do sada ni jedan kolor ink-jet pisač nije pokazao - ispis do nevjerojatnih 1440 dpi!

Odsada će Vaše grafike, slike i fotografije biti više nego očaravajuće kvalitete, ispisane vrhunskom brzinom.

Epson za svaku primjenu ima izvanredan Stylus Color pisač, na Vama je samo da odabarete model.

Vrhunska Epson piezo tehnologija postavlja fotokvalitetu ispisa kao standard kod ink-jet pisača.

I još jedna prednost - vrlo jednostavno rukovanje, a dogradnja i dodatna ulaganja nisu potrebni.

Cijene? Vrlo prihvatljive.

Provjerite!

**RECRO**<sup>®</sup>  
*potpisujemo samo najbolje.*

RECRO Trg športova 11, Zagreb Tel: 01/391-090 Fax: 01/391-095

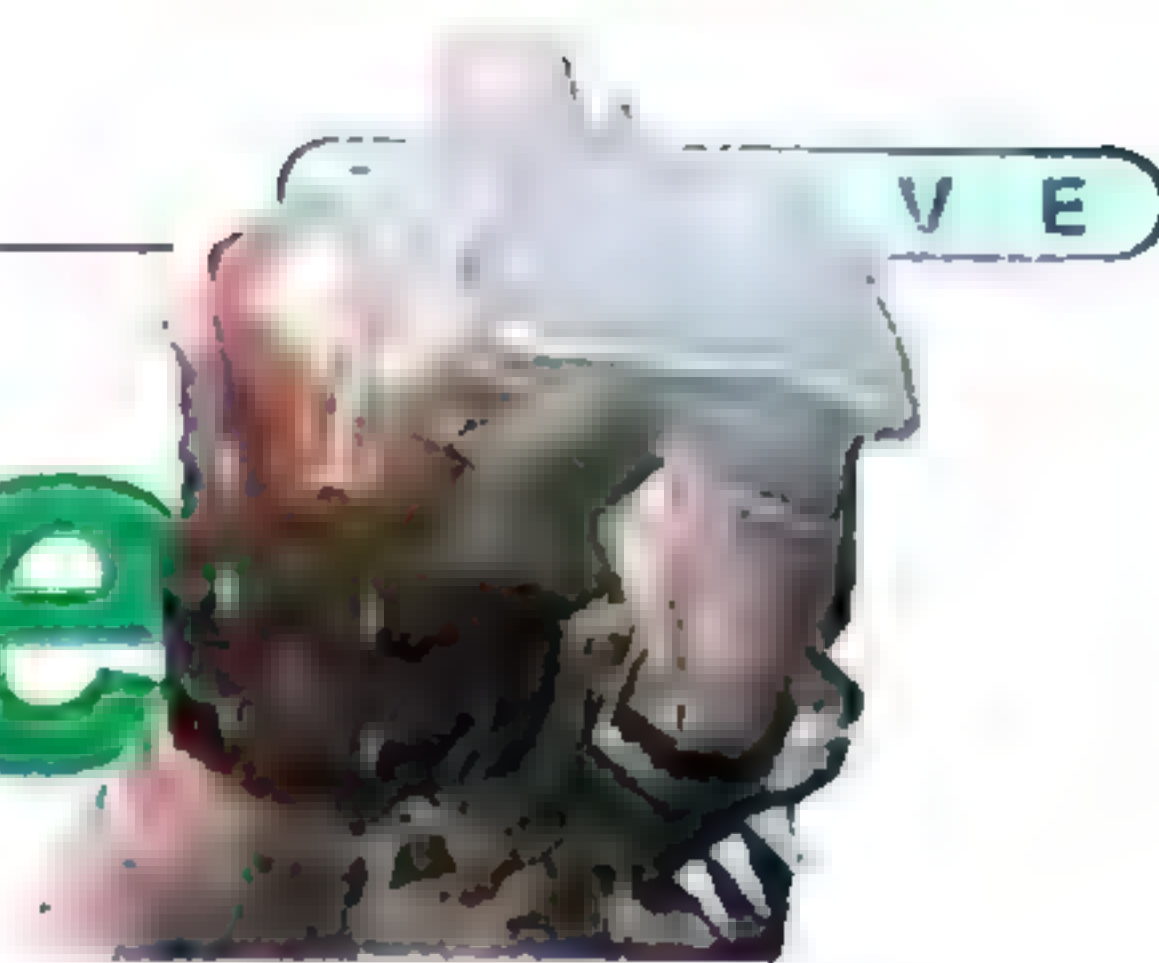
E mail : [recro@recro.hr](mailto:recro@recro.hr) URL: <http://www.recro.hr>

**EPSON**<sup>®</sup>

FOTOKVALITETA ISPISA - NOVI EPSON STANDARD!



# Dark Vengeance



Reality Bytes, gotovo nepoznat proizvođač računalnih igara, trenutačno radi na usavršavanju zanimljive 3D mješavine akcije i avanture, igri Dark Vengeance. Igra je u razvoju skoro dvije godine, trebala je na tržištu biti još za prošli Božić, no to se iz više razloga izjalovilo. Sredinom prošlog mjeseca Reality Bytes je osigurao izdavanje svoje igre potpisivanjem ugovora s GT Interactiveom, stoga možete biti sigurni da Dark Vengeance uskoro stiže i na vaša računala.

Dinamična akcija, pomalo bizarna atmosfera i sve to pretrpano finim lightning efektima pojačavaju dojam u Dark Vengeanceu.

Ako ste možda pomislili da će Dark Vengeance svoje mjesto naći u hrpi 3D klonova, kojih nam je svima dosta, prevarili ste se. Kao prvo, igra ne rabi standardni pogled iz perspektive treće osobe, poput onoga u Tomb Raideru i sličnim igrama. Uporabljjen je pomalo čudan, zbog toga i zanimljiv, pogled praćenja vašeg lika tik iza njegovih

leda, a da je taj način najbolji, tvrde odgovorne osobe iz Reality Bytesa uporno nas uvjeravajući da se tako postiže veća kontrola i preglednost nad likom kojeg vodite; koliko je u tom istine, provjerit ćemo u završnoj verziji igre (ako se konačno ipak pojavi na tržištu). Vizualna strana igre mnogo obećava - podršku za 3D

*"I tog će se dana sunce zacrnjeti, na zemlju će pasti tama, i bića noći će se boriti za prevlast nad svime što je živo"*

video kartice (pomoću kojih bi igra trebala raditi u 24-bitnim bojama) i mogućnost igranja bez njih, naravno, uz gubitak velikog broja specijalnih efekata programiranih baš za njih. Dark Vengeance nije obična akcijska igra, u pojedinim trenucima nosi elemente avanture koji ipak ne dolazi do izražaja onoliko koliko su programeri priželjkivali. Priča je već standardna za fantastijske svjetove poput ovog u Dark Vengeanceu. Vi ste na strani karamacsa, rase koja je prije mnogo godina porobila crne elfove i protjerala ih ispod površine zemlje. Mada su već duže vremena pripremali osvetu, baš im se sada pružila prilika za to kad ih potpomaže neka tajna sila čiji vi izvor morate pronaći i uništiti je jednom zauvijek. Tijekom igre naganjat ćete se kroz dvadesetak misija u čijoj se pozadi-

ni kriju uvijek neke "zanimljive" priče, no uglavnom se sve zbiva u različitim tamnicama, dvorcima i ostalim zabačenim mjestima gdje ne zalaze normalne osobe. U Dark Vengeanceu najviše nas je oduševila mogućnost igranja multiplayera čak do 32 igrača i to na različite načine (podijeljeni u momčadi, svaki pojedinac zasebno itd.). Ne odveć impresivna, ali još uvijek dobra, igra koja će privući probrani dio igrača.



## Zanimljivost

Igrivosti Dark Vengeancea doprinosi i mogućnost izbora nekoliko tipova fantastijskih likova, vrlo različitih po izgledu, ali i po svojstvima (mogućnosti korištenja magije, oružju, načinu borbe itd.). Zasad, koliko je poznato, igra bi trebala imati pet likova, a to su warlock, gladiator, druid, savage i trickster.



## Dark Vengeance

Proizvođač REALITY BYTES  
Izdavač GT INTERACTIVE  
Žanr 3D akcija  
Izlazi jesen/zima '98

Platforme ☒ PC ☐ PSX ☐ MAC

## OSNOVNA OBILJEŽJA

Dobar engine kvalitetne grafike i vizualnih efekata, pet različitih i specifičnih likova (po vrsti borbe, uporabi magije).

## NOVOSTI KOJE DONOSI

Pomalo specifičan način praćenja igre: ne rabi se standardan način viđen u Tomb Raideru nego cijeli igru pratite s leđa lika kojeg vodite. Možda ne rekordni, ali velik broj igrača koji može sudjelovati u multiplayeru.





ZAGREB, Vebera Tkalčevića 22  
Tel. 257-356, 253-558, Fax 257-356

PREDSTAVNIŠTVO ZADAR  
Lipavska 17, tel. 023/261-084

COMPAQ

HEWLETT  
PACKARD

EPSON

Canon

Panasonic

NEKIA

FUJITSU

- RAČUNALA • PISAČE MAŠINE •
- KOPIRNI STROJEVI • PISAČI • MULTIMEDIJA •
- TELEFAX • APARATI • TELEFONI •

KOMPLETNA PONUDA UREDSKOG PRIBORA,  
POTROŠNOG MATERIJALA  
BESPLATNA DOSTAVA • OSIGURAN SERVIS



10 000 ZAGREB, Kontakova 12  
Tel./fax: 01/213-578, tel: 01/211-322  
e-mail: er-teh@zg.tel.hr

## PC KONFIGURACIJA

Pentium Intel - 166 MHz MMX  
RAM - 16 Mb  
HDD Western Digital - 2.0 Gb  
CD-ROM 24 speed  
VGA card S3 VIRGE 3D, 2 MB  
Color mon. 14" ADI E30 digitalni  
Zvučna kartica 16 bit  
Zvučnici 60W  
Windows 95 OEM SR2

za gotovinsko plaćanje  
**13 % popusta**  
na konfiguraciju

**MJESEČNA RATA:**

**617 kn**  
**x**  
**13 čekova**

**LASERSKI PISAČ:**  
**OKI 4w Plus - 600 dpi**

**343 kn x 6**

Microsoft  
dealer

CIJENE SU MALOPRODAJNE  
MOGUĆNOST PLAĆANJA U 6 I 13 RATA NA ČEKOVE  
ILI POTROŠAČKI KREDIT NA 12, 18, 24 I 36 RATA

# EDINKOM

NOVO

ABIT

MB ABIT PD5H SYS, 512 c, ULTRA DMA 33  
+ VIDEO KARTICA; CPU INTEL 200 MMX;  
MEMORIJA 32 MB EDO, HDD 2.0 GB Fujitsu,  
FDD 3.5" TEAC, CD ROM 24X TEAC, TIPKOV.  
BTC HR WIN95, MIS GENIUS, MINI TOWER  
+ 14" MONITOR

**4.857,-**

**AKCIJSKA CIJENA:**

doplata za 15" monitor ADI E40 **465,-**

Jamstvo 24 mjeseca (osim CD ROM, tipkova i mis)



CD ROM 24X  
16 BIT 3D YAMAHA  
271 CNICI 180W

Sve cijene su u  
kunama bez PDV-a.

**KREDITIRANJE  
LEASING**

**GARANCIJA  
13 MJESECI**

**POSLOVNO VRIJEME: PON.-PET. 8-17 SATI  
SUBOTA 9-14 SATI**

**EDINKOM d.o.o. Zagreb, Križna 7 tel./fax: 615 9999, 615 5541**

e-mail: edinkom@zg.tel.hr

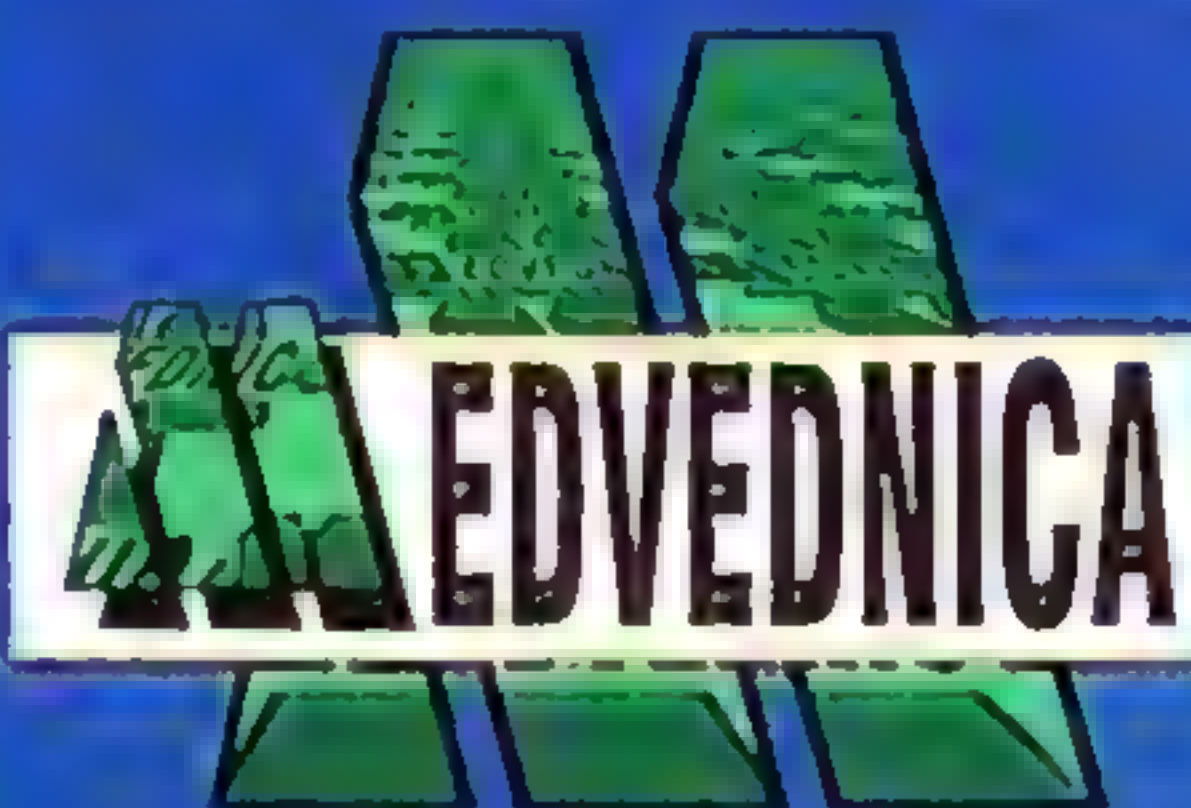
URL: <http://www.edinkom.com>

OVLASŢENI PRODAVAČ: "BINEL" d.o.o., DARUVAR, Slovnik 5

tel: 043/333 017, fax: 043/335 017

"D.J.C." - Dubrovnik, Set. kralja Zvonimira 39, tel: 020/411-559, Fax: 020/411-820

"CD-COMP" - Zagreb, Ul. grada Vukovara 275 (PRODAJA NA AMERICAN EXPRESS, DINERS I ČEKOVE)



Poduzeće za  
proizvodnju,  
trgovinu i  
poslovne  
usluge  
d.o.o.

Na Sljeme  
možete pješice...

**...Do cilja morate BRŽE!**

Canon

matrox

201

HEWLETT  
PACKARD

WESTERN DIGITAL

Veliki izbor  
PC konfiguracija

Sklapamo i  
nadograđujemo  
računala prema  
Vašim potrebama.

ZAGREB, Ivaničgradska 22,  
tel.: +385/01/239-56-37, tel./fax: +385/01/211-672,  
mob. 099-461-672  
OSIJEK, V. Medvednice 1  
tel.: +385/031/164-522



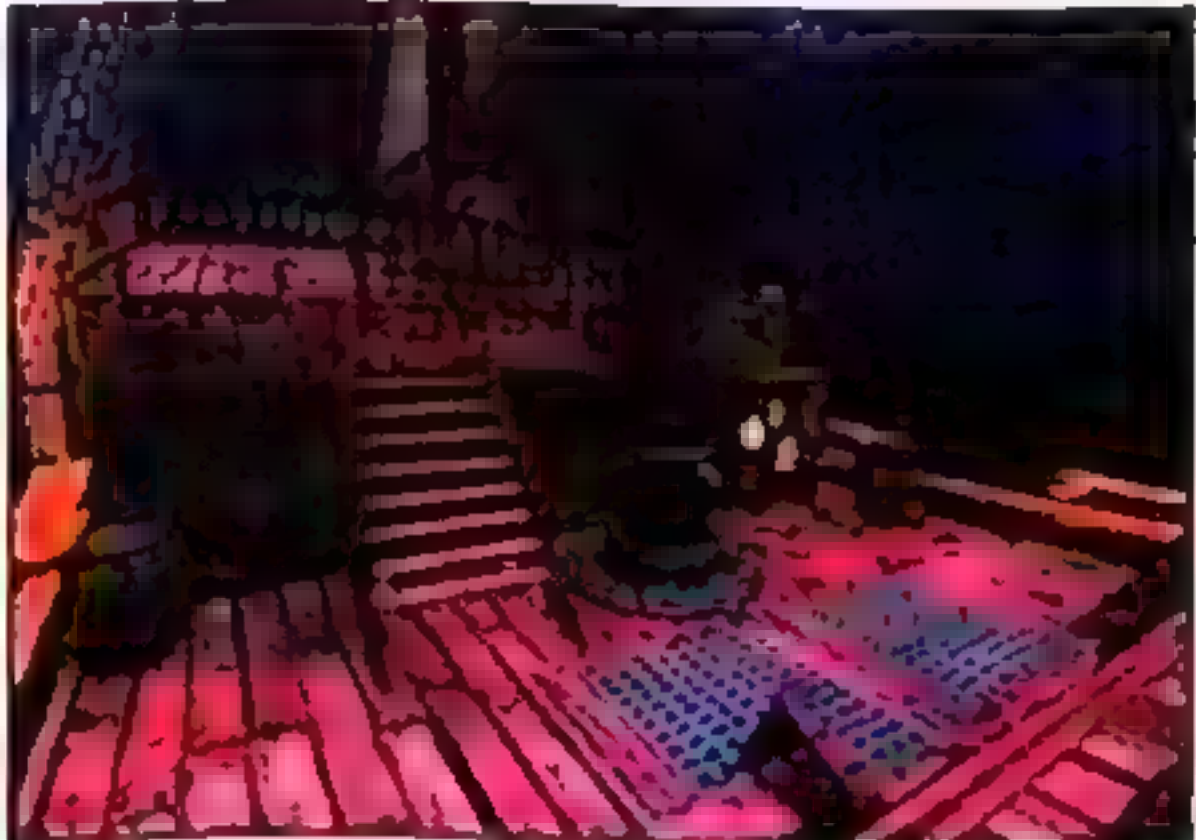
# Red Jack: Revenge of the Brathern



**Z**a početak recimo nešto o samoj tvrtki *Cyberflix*, zaduženoj za razvoj ove stvarno zanimljive igre. Cyberflixi su prilično mladi, a jedini zasad poznati naslov iz njihove male radionice bio je *Titanic: Adventure*

## DreamFactory

Kadgod zaželite, možete stanje razgledati iz više perspektiva zahvaljujući DreamFactory grafičkom engineu.



out of Time, koji nije postigao značajnijih rezultata. Svom novom "gusarskom" projektu *Cyberflix* su pristupili s nešto više ozbiljnosti i truda očekujući da će im se to i isplatiti. U *Red Jacku* gusare se nastoji opisati onakvima kakvi su i bili, što znači - zle, okrutne, prljave, ružne (dobro, svaka čast iznimkama), a samo će u pojedinim trenucima biti i gusarskog humora (koliko god on bio ili ne duhovit). Čitava se priča vrti oko *Nicka Dovea* (vašeg utjelovljenja u igri), mladića koji živi u malom ribarskom mjestu i nezadovoljan je svojim dosadnim životom (poznato?). Mladac je, stoga, odlučio napustiti rodno mjesto i ostvariti svoj san - postati gusarem koga će svi poštovati (jaaaako poznato?). Pridruživši se gusarskoj skupini, započinju njegova brojna putovanja i avanture. Tijekom svog gusarskog života upoznat ćete brojna mjesta, trgovačka središta, sela na rubu civilizacije, otočiće smještene duboko u Karibima koji će biti savršeno sklonište gusarskim bandama. *Red Jack* se od drugih avanturističnih igara razlikuje po tome što na zanimljiv način pokušava uvesti elemente akcije neprekidno ih ispreplićući s pričom. Najvažniji akcijski element svakako je mačevanje (ah.. dobri stari *Pirati*) koje od vas traži veliku pozornost i spretnost, a tu su i napucavanja po gradskim ulicama (ako se tako može nazvati korištenje kubure) te borba prsa u prsa. Nijedna avantura ne bi bila potpuna bez popratnih likova; u *Red Jacku* ćete ih susresti dvade-

setak, jedni će biti vrlo okrutni prema vama, a drugi će vas pak pokušati na sve načine iskoristiti ili pridobiti na svoju stranu. Igračko sučelje nije tipično za avanturistične igre, ne rabi se izravni point&click interface, nego je sastavljeno tako da rabi naizmjenično naredbe s tipkovnice i miša (svako ima svoju funkciju; tipkovnica se rabi uglavnom za pokretanje, a miš za dohvaćanje predmeta i njihovu uporabu). Težeći postizanju visoke tehničke kvalitete, rabljen je DreamFactory engine koji je prvi put ugledao svijetlo dana u već spomenutoj igri *Titanic: Adventure out of Time*. Zvuk je dosegao određene standarde, ali se još uvijek ne može mjeriti s onime iz avantura poput *Curse of Monkey Islanda*. Sve u svemu, kvalitetna igra koju vrijedi pričekati. ☺



Posljednjih je godina u svijetu računalnih igara sve više ismijavana gusarska tematika a sve je počelo *Monkey Islandom*, potom su se nadovezale još neke igre poput *Shipwreckersa* i drugih. Okorjeli gusari će konačno pokazati svoje pravo lice u novoj *Cyberflix*ovoj igri *Red Jack: Revenge of the Brathern*, gdje je velika pozornost posvećena svim oblicima života jednog gusara, od hladnokrvnog ubijanja do veselog ispijanja ruma.

## Zanimljivost

Što je zapravo DreamFactory engine? Dreamfactory je *Cyberflix*ovo programsko okružje koje vam dopušta istraživanje nekog prostora u potpunom 3D svijetu visoke detaljnosti i u punih 360 stupnjeva. U svakom trenutku ćete se moći okrenuti i pogledati je li vam tko iza leđa, ili dići pogled ka nebu i saznati koje je doba dana. Odredivši smjer gledanja, isti čas možete *zumirati* određeni objekt ne biste li saznali više informacija o njem i tako si pomogli u rješavanju zacrtanih zadataka.

## Red Jack

Proizvođač	CYBERFLIX
Izdavač	THQ
Žanr	avantura
Izlazi	ljetu/jesena'98
Platforme	<input checked="" type="checkbox"/> PC <input type="checkbox"/> PSX <input checked="" type="checkbox"/> MAC

## OSNOVNA OBILJEŽJA

Ozbiljan pristup gusarskoj tematici, raznolikost lokacija na kojima vas očekuju brojne zanimljive zagonetke. Dobro ostvarena priča koja igru u svakom trenutku čini zanimljivom.

## NOVOSTI KOJE DONOSI

Dotjeran DreamFactory grafički engine, dobro izveden spoj avanturističnih elemenata i akcijskih dijelova. Igra je namijenjena nešto širem krugu igrača pa bi trebala biti zanimljiva i ozbiljnijim osobama.





# Avaris



Iz tame je izvirila još jedna nepoznata tvrtka, Bifrost Creations, objavivši da razvija novu Anime RPG igru kojom je podigla laganu prašinu u igračkim krugovima, posebice na internetu, kojim ovih dana kruže najrazličitije informacije o njoj. I mi smo pokušali otkriti o čemu je riječ te smo kontaktirali Bifrost i dogovorili kraći intervju. Nakon par dana nagovaranja uspjeli smo od njih izvući prve ekskluzivne slike iz igre koje će vaše oči prve u svijetu pažljivo pregledati i ocijeniti.



**Z**a proizvodnju računalnih igara s Anime tematikom zainteresirane su i neke vrlo male tvrtke koje nisu toliko željne zarade (ali kako sami kažu, malo novaca ne bi im smetalo), koliko žele svojom izrazitom kreativnošću i uporabom Anime biti zapažene već svojim prvim većim projektom. Jedna takva malena tvrtka, Bifrosti Creations, će nam se u ne toliko skoroj budućnosti predstaviti RPG igrom *Avaris*, svojim prvim proizvodom za PC računala. Ako *Avaris* bude onakav kakvim ga dizajneri igre priželjkiju, nadamo se da hoće, trebao bi odskakati visoko iznad kvalitete dosad vidjenih RPG igara, posebice onih Anime tematike. Svi malo iskusniji ljubitelji RPG igara znaju glavni nedostatak toga žanra koji nije zasad izostao ni u jednoj

**Borba je ugru superiorno izvedena, prekrasna grafika, dinamično mijenjanje kutova kamere, izvršni colour lightning efekti.**

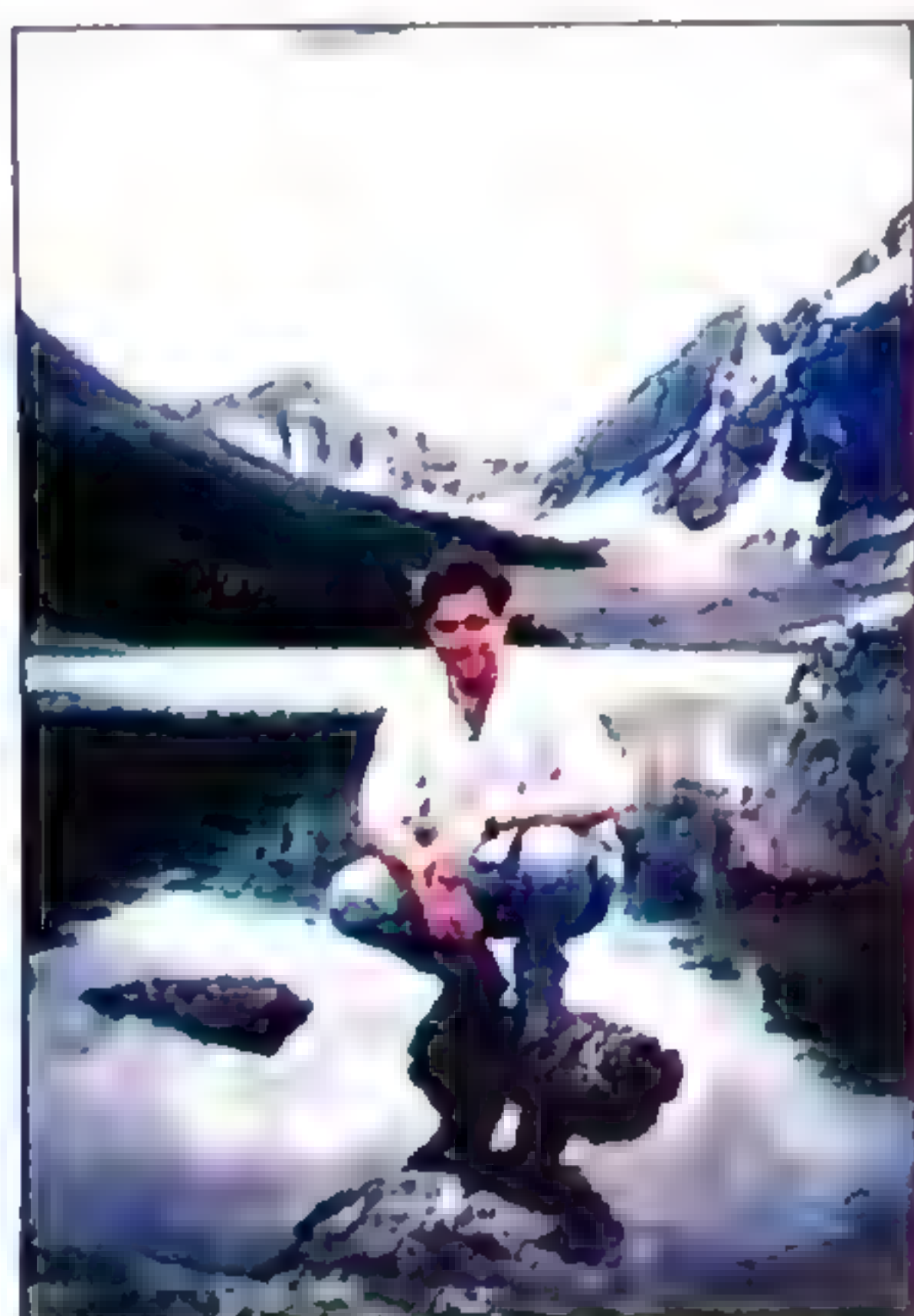


takvoj igri (što ne znači da uskoro bi trebalo doći do drastičnih promjena), a to je užasno slaba interaktivnost te loša ili u većini slučajeva nepostojeća umjetna inteligencija likova u njoj (NPC-ova). Naime, i se slabost posebno ističe ako se rač



## Donald Vandenbeld

producent, dizajner igre i programer Bifrost Creationsa



**Možete li nam reći nekoliko kratkih podataka o Bifrost Creationsu, što ste radili u prošlosti, kakvi su planovi za budućnost?**

• Tvrtka Bifrost s radom je započela 1991., dok je Amiga bila još živa i popularana. U početku smo se poigrali s različitim shareware projektima, a poslije smo izdali našu prvu komercijalnu igru *Matrices* koja je bila neka vrsta Othello klona. Poslije smo radili na programiranju za projekte nekih drugih tvrtki, a od zapaženijih stvari radili smo na grafici za igru *Angst*. Nakon nekog vremena, uvidjevši

da na tadašnjem Amiginom tržištu nemamo neke mogućnosti, prestali smo nakratko s djelovanjem, a početkom ove godine počeli radom na *Avarisu*, našoj prvoj RPG igri i prvoj igri uopće za PC računala

**Zašto ste odlučili da vam prvi projekt na PC računalima bude RPG igra i to baš Anime tematike smještena u fantastički svijet.**

• Inače sam veliki ljubitelj Anime, a filmovi poput *Vampire Huntera* i igre *Final Fantasy 7* su me ponukali da i dalje pratim tu tematiku. Kao obožavatelj pencil&paper RPG igara uvijek sam isprobavao različite svijetove, futuristične i ostale, ali bi se uvijek vratio na fantasy, ne znam, valjda mi je previše prirastao srcu, što je ujedno i odgovor zašto smo izabrali RPG igru za naš prvi projekt.

**Na koji način mislite unaprijediti umjetnu inteligenciju likova u igri i time AI učiniti savršenim, što će to poboljšanje značiti za igru?**

• Tehnički aspekti AI-a koji ćemo rabiti još su, naravno, tajna. Ali jed-

nostavno rečeno, ono što trenu tačno radimo je kombiniranje svih dosadašnjih računalnih AI tehnologija i ideja sa saznanjima iz područja proučavanja psihološkog ponašanja osoba u stvarnom svijetu. Za igru to znači itekako povećanu interaktivnost svaki put kad igru počnete igrati, ponašanje ostalih likova će biti drugačije i dosta će toga ovisiti vašim postupcima prema njima.

**Koja će još poboljšanja na planu RPG žanra Avaris obuhvatiti, a vi biste ih, rećemo, željeli posebno istaknuti?**

• Možda ne toliko u svijetu računalnih igara općenito, ali gledajući RPG žanr kao zasebnu cjelinu, u *Avarisu* je postignut napredak u vizualnom izgledu igre za koji je zaslužan pristojan 3D engine s mogućnošću mijenjanja kutova gledanja i visokim stupnjem detaljnosti. Odmah iza velikog napretka na polju AI-a, drugo važno poboljšanje je vrlo velika interaktivnost i nelinearnost koja nije strogo određena granicama





nalne RPG igre usporeduju sa starim dobrim pencil&paper RPG-ovima. Bifrost

Creations ulaže maksimalne napore u istraživanja i ispravljanja tih pogrešaka, o čemu više možete pročitati u intervjuu s producentom i glavnim dizajnerom Avarisa, Donaldom Vandembeldom.

Avaris ima još neke karak-

teristike koje ga izdvajaju od spomenutih Anime igara, pritom mislim na potpunu 3D grafiku likova i svijeta kojim se kreću (igru možete pratiti iz prvog lica, s mogućnošću prebacivanja na per-

vu treće osobe). Inače Bifrost već sada zajamčio da možemo viti na igranje Avarisa bez od moćnijih 3D video kartica. Još dodati da je Avaris en u fantastički svijet, što nam drago, i veliko je osveženje futurističnih tematika iz igara (članak Anime Madness ici Na Tragu). Nijedna igra

e priče koja je već sama po lovoljno zahtjevna.

**su ostali ljudi iz Bifrosta izeni za stvaranje ove i koja su im zaduženja?**

n mene, tu su još jednako ti dečki Kok Hoor Chew, koji ad uz mene jedini pro-r, Mitch Brink, čovjek koji će i ove igre pokušati dočarati skladanom glazbom, Rus je ilustrator, Patrick Lambert i skicama i ostalim predlošci- n Jones i Greg Crowfoot eni su za 3D grafiku, a tu je ob Satori koji radi na umjet-predlošcima.

**li se Avaris pojaviti na drugim platformama PC-a, možda na poz-m konzolama poput tationa?**

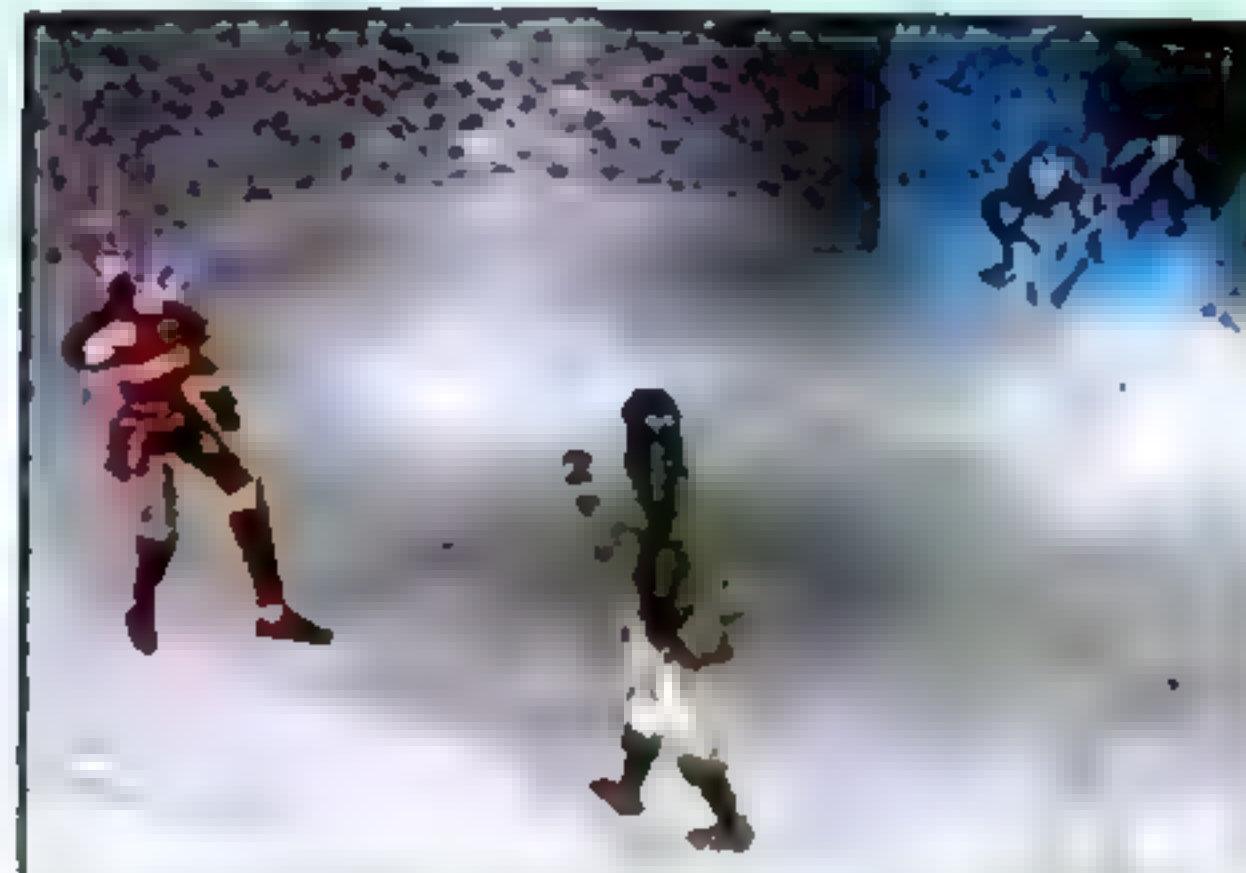
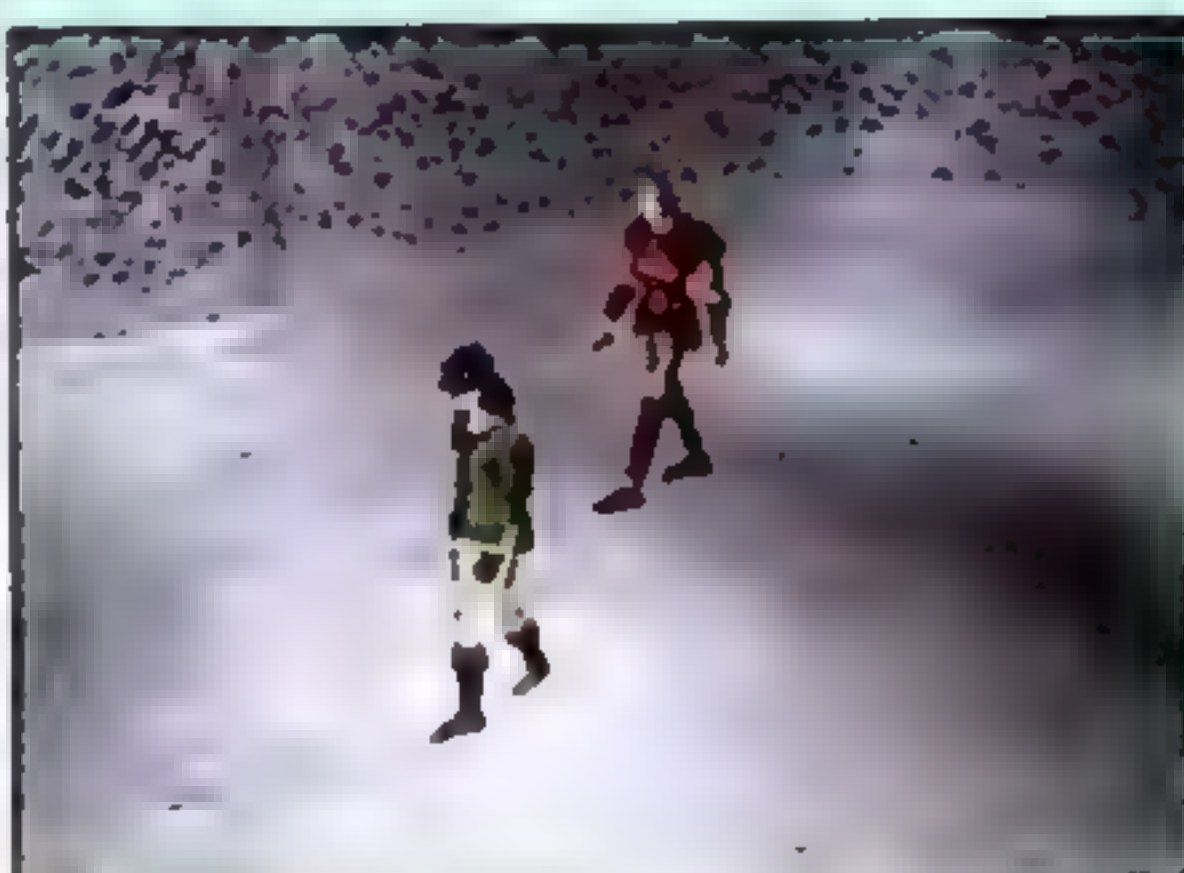
elim to pitanje komentirati jed, no postoji mala inost da igra bude prebače-samo na novije konzole koje ebale pojaviti krajem ove i početkom sljedeće, no to iše ovisiti o njihovoj snazi jer

nije potpuna bez popratne priče, a na nju su dizajneri ovdje itekako pazili želeći da bude što zanimljivija i tajnovitija. O njoj je poznato svega nekoliko detalja jer Bifrost nije želio previše otkriti. Ukratko riječ je o svijetu Valikora koji je zapao u teške nevolje - pogoden je velikim sušama, napadima trollova s obližnjih planina te sukobima unutar samog kraljevstva (jednostavnije, nalazi se pred samim raspadom). Vi ćete se naći u ulozi jednog od 16 likova, a vašem se putovanju poslije pridružuju još tri koji mogu spasiti zemlju ili je pustiti da propadne. Žalosno je što je igra tek u ranim fazama produkcije, a kako joj još ni izdavač nije pronaden, njena bi se izrada mogla još više odužiti pa je vjerojatno na tržištu nećemo naći prije kraja godine, no nestrpljivi ljudi kao ja naći će utjehu u demo verziji Avarisa koja bi se trebala pojaviti tijekom ljeta, a čim se to dogodi zasigurno će biti uvrštena na Hackerov CD.



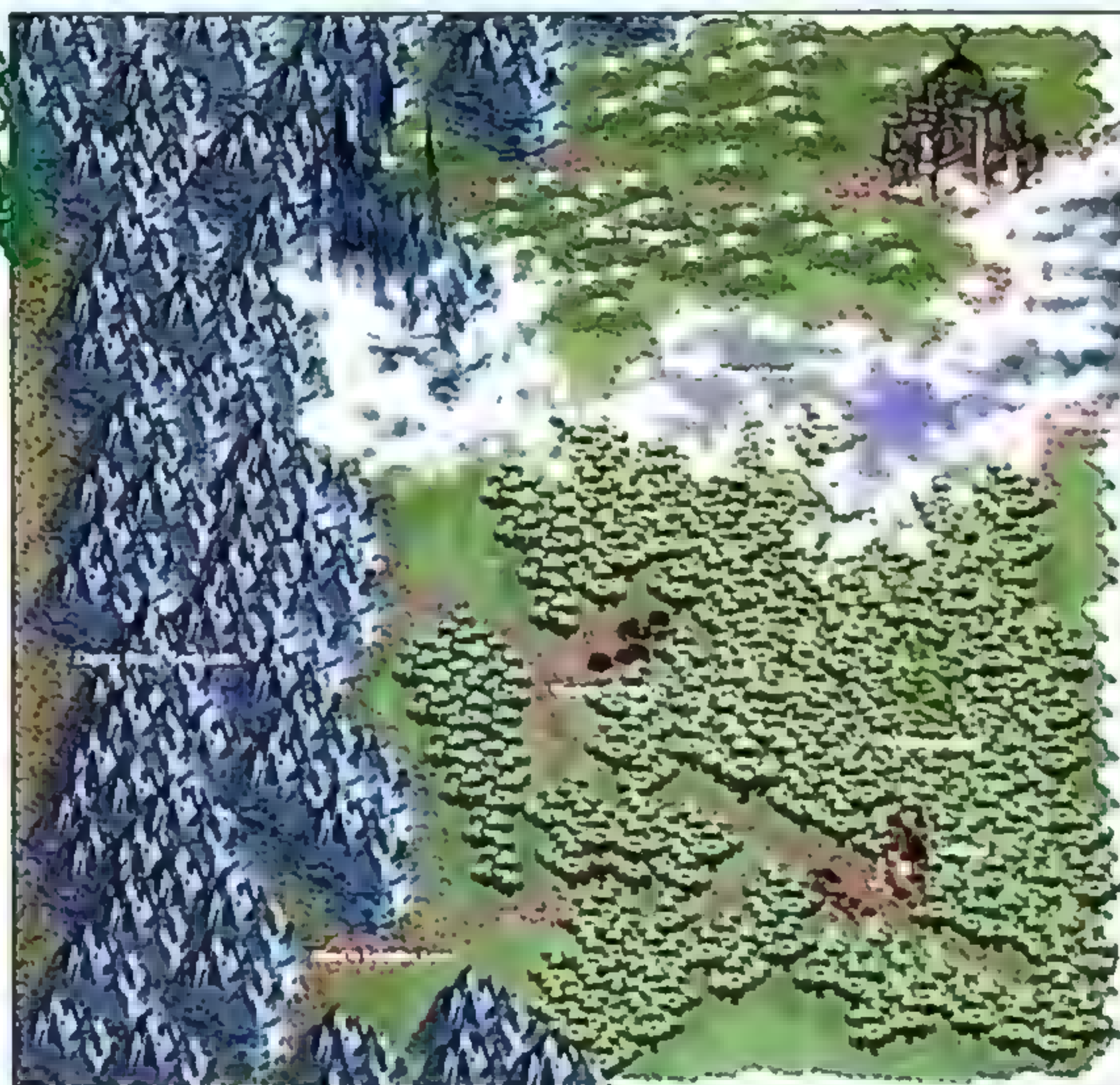
## Guardian Keep

Sve slike na ovim stranicama prikazuju istraživanje rudnika u blizini gradića Guardian Keep (gdje je došlo do pojave nekakvih čudovišta koji nastoje proširiti svoj teritorij), to je ujedno i jedan od desetak questova na koje ćete naići u Avarisu.



## Valikora

završena karta svijeta Valikora u kojem ćete provoditi svoje dane prepune avanture



## Zanimljivost

Kao što smo već napomenuli, Avaris možete odigrati s jednim od 16 likova koji se razlikuju po rasi i klasi te još nekim osobinama. Neki elementi i questovi koji će se pojavljivati unutar piće ovisit će o izabranom liku. Svaki lik je izvanredno detaljno oblikovan, većina ih je sastavljena od 1000 i više polygona, što je vrlo velika brojka čak i za state of the art 3D pucačine. Trenutačno je poznato troje likova - Alyssia Starfire (mage), Burnick Hairfoot (thief) i Leif Greycoat (paladin).

## Avaris

Proizvođač BIFROST CREATIONS

Izdavač -

Žanr RPG

Izlazi -

Platforme ☒ PC ☐ PSX ☒ KATANA

## OSNOVNA OBILJEŽJA

Odlična 3D grafika napravljena u Anime stilu, zavidna veličina virtualnog svijeta, nelinearnost, veliki izbor likova

## NOVOSTI KOJE DONOSI

Veliki pomak u umjetnoj inteligenciji i to ne samo pojedinaca, nego velikog broja NPC-ova koji bi trebali međusobno surađivati, učiti te vam kojput priskočiti u pomoć ili izazvati nevolju



# Age of Wonders



krasi detaljna grafika, mnoštvo jedinica, bogat fantastički svijet i sljedbenik je igre Heroes of Might and Magic 2

Nakon izlaska Heroes of Might and Magic 2, na tržištu nije bilo zapaženijih fantastičkih strategija. Mlada nizozemska proizvođačka kuća Kolbitar odlučila je to konačno promijeniti te u suradnji s poznatim izdavačem Epic MegaGamesom kani lansirati izvršni Age of Wonders. Iako je scenarij igre samo varijacija na temu uobičajnih fantastičkih priča, pazilo se da bude što opširniji i zanimljiviji. Nekoć su zemlju naseljavala magična bića, elfovi, i to bijaše doba spokoja, no nenadano se pojaviše ljudi i naruše taj mir (konačno smo i mi nekakvi zlikovci) ubivši im kralja Lord Iniocha. Poslije su se napetosti smirile, pojedini su elfovi zaboravili na mračnu prošlost, no dio je njih sačuvao sjećanje na smrt svog plemenitog vođe te upravo sada skupljaju snage za osvetu u koju će na koncu biti upleten čitav svijet. Velikim izborom rasa (vjerojatno 12) podijeljenih u tri skupine -

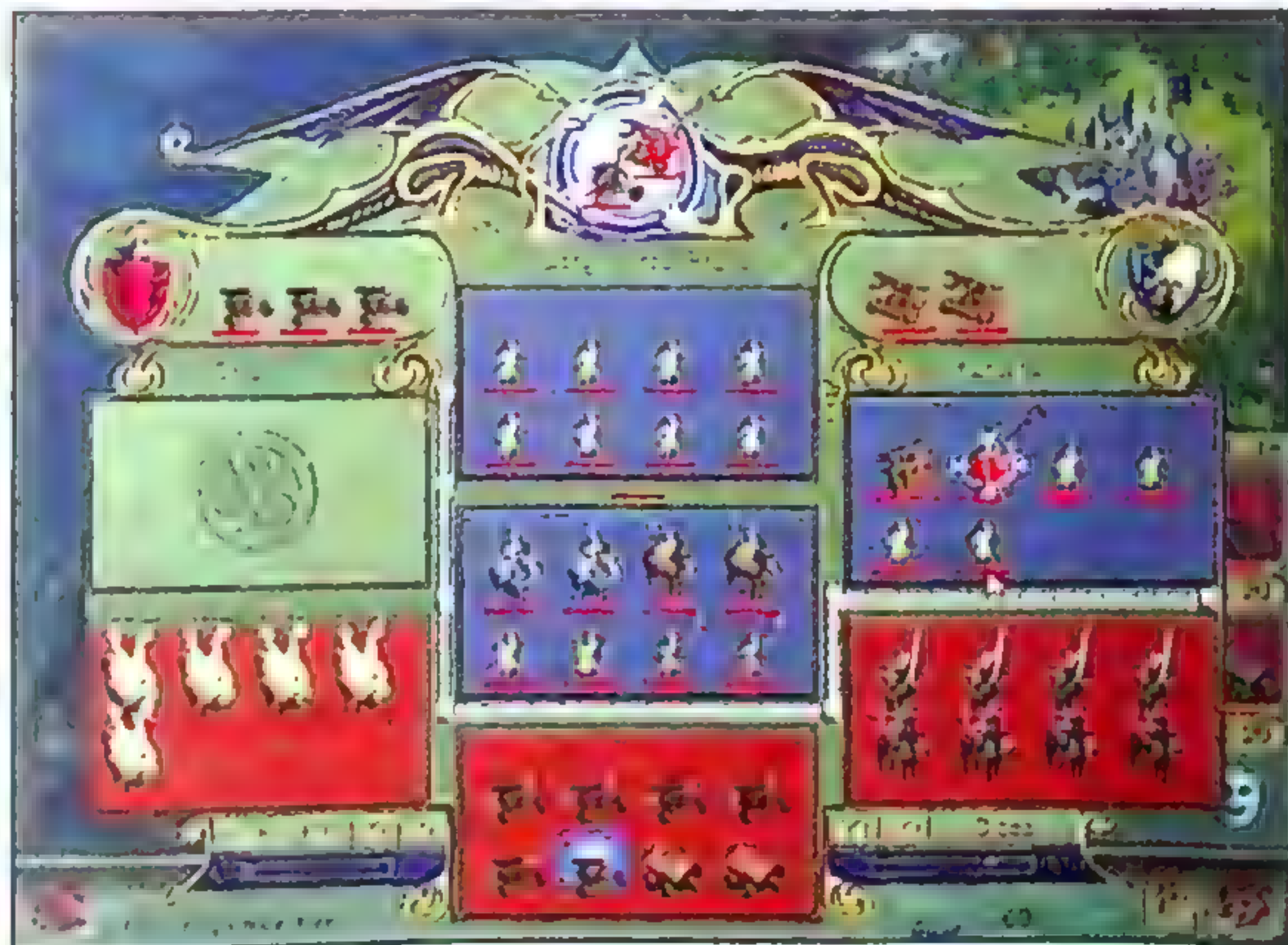
dobre, zle i neutralne, te golemim izborom specifičnih jedinica za svaku pojedinu rasu (14 za svaku), bit će dočarano svo bogatstvo ovog fantastičkog svijeta. Da bi ugođaj u tom prekrasnom svijetu bio cjelovit, dizajneri su teren u Age of Wondersu načinili vrlo detaljno i raznoliko pa ćete svoje bitke voditi po prelijepim morskim obalama, vrelim pustinskim pijescima, snijegom prekrivenim planinama... Naravno, nijedna igra posljednjih godina ne može biti dobra ako joj i grafika nije na najvišoj razini. U Age of Wondersu ona je vrlo kvalitetna, što potvrđuje i iznimno detaljna grafika u visokim rezolucijama - čak postoji mogućnost pokretanja igre u astronomskih 1200x1024. Sve u svemu, ovo je igra koju ću i sam sa zadovoljstvom odigrati dočim stigne u naše krajeve, a vi? Dok se to ne dogodi, pročitajte intervju koji otkriva detalje vezane uz Age of Wonders.

## Zvijeri iz dubina vs. heroji

Osim borbe protiv strašno raznoraznih ali uobičajnih neprijatelja, u Age of Wondersu pojavljuju se i mnoge još opasnije zvijeri, neke od njih pravit će vam goleme probleme, kojiput će desetkovati i vaše najveće i najuspješnije jedinice, ali kao pravi vojskovođa, na svojoj strani imate ščaticu odabranih heroja koji se bez imalo straha mogu suprostaviti i najvećim opasnostima. Koju ćete sve gamad susresti u igri? Zmajeve (svih oblika i veličina), beholdere, undeadove, pješćane crve (ma ne, nemaju nikakve veze s Duneom), podvodna bića te ostale paukolike, zmijolike i, općenito, nakazne zvijeri.



Osim normalnog načina borbe u kojem vi "uzimate stvar u svoje ruke", tj. imate kontrolu nad svakom jedinicom, igra će posjedovati i automatsku kontrolu borbe kojom sve svoje snage prepuštate umjetnoj inteligenciji računala. Koliko je ona dobra ili loša, ne želimo unaprijed komentirati..





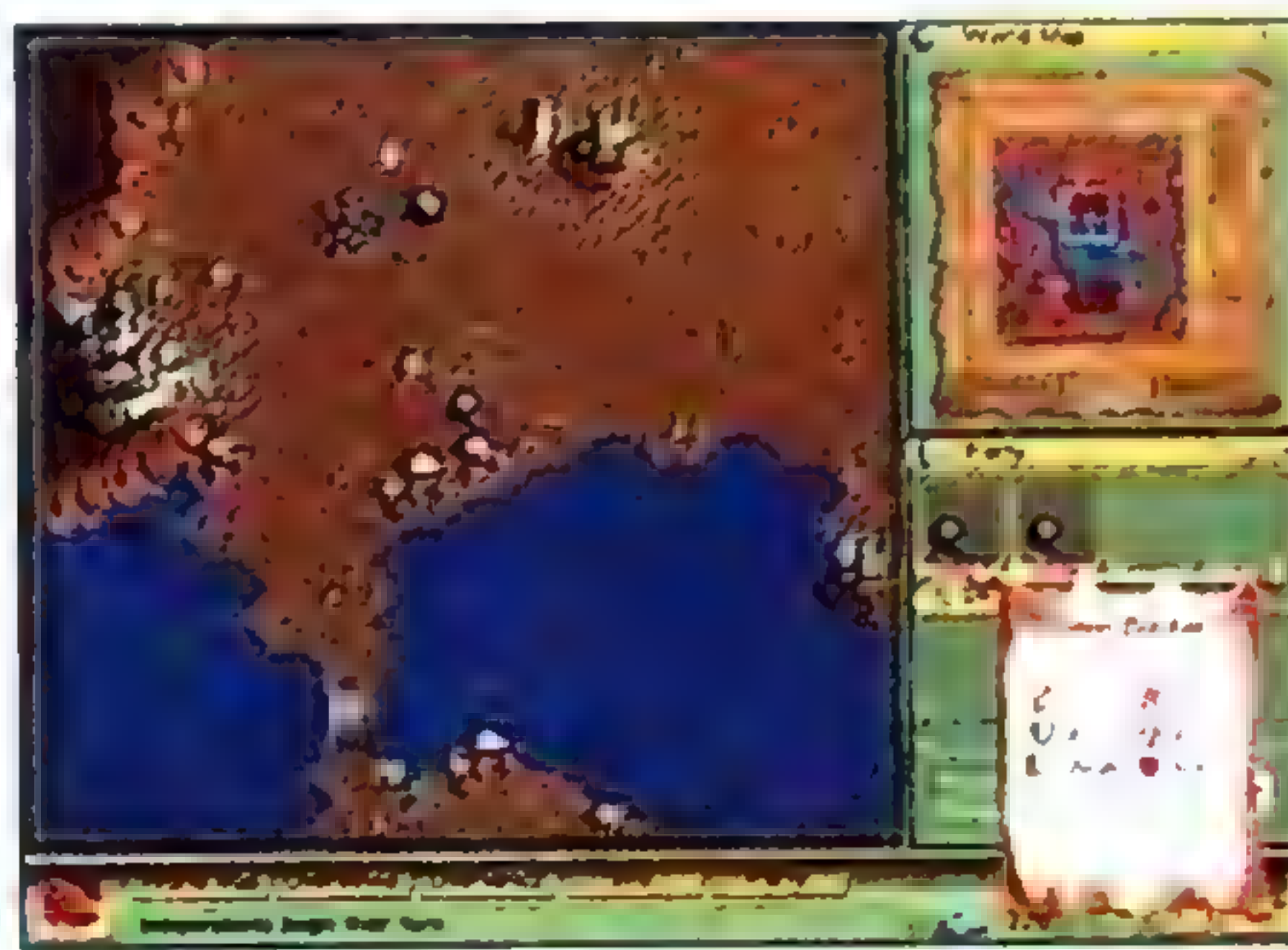
## Rase

U Age of Wondersu trebalo bi se pojaviti ukupno 12 rasa podijeljenih u tri skupine ovisno o njihovom ponašanju i o međusobnim odnosima.

**Good** - Elves, Dwarves, Halfling, High-Men • **Neutral** - humans, Azracs, Lizardmen, Frostlings • **Evil** - Dark Elves, Orcs, Goblins, Undead



Osim idiličnih prizora koji će vas pratiti u pojedinim trenucima boravka na površini zemlje, tu su i nešto manje "idilični" prizori ispod površine. U Age of Wondersu podzemlje nije iskorišteno samo kao izvor beskonačnih tamnica, u njem ćete naći cijela kraljevstva, kojiput znatno veća nego ona "iznad" njih.



### Age of Wonders

Proizvođač: KOLBITAR  
Izdavač: EPIC MEGAGAMES  
Žanr: STRATEGIJA  
Izlazi: krajem '98

Platforme: ☒ PC ☐ PSX

#### OSNOVNA OBILJEŽJA

Možemo je nazvati sljedbenikom Heroes of Might and Magic 2 jer sadrži sva obilježja te igre ali imaće mnogo bolji ugođaj, grafiku i mnoštvo novih opcija.

#### NOVOSTI KOJE DONOSI

Scenarij editor sa svim mogućim dodacima kojima možete preoblikovati svaki element u igri, stvoriti nove heroje, predmete, artefakte; vrlo detaljan i vrlo učinkovit.



**doug gibson**

Epic MegaGames

**lennart sas**

Kolbitar

Uspjeli smo nakon kratkog nagovaranja natjerati dečke zadužene za ovaj projekt da pristanu na poduži intervju i otkriju nam više informacija o ovoj igri.

Možete li se obojica, za početak, predstaviti našim čitateljima, reći par informacija o sebi, za što ste zaduženi u razvoju Age of Wondersa?

• Ja sam Doug Gibson, radim kao producent u Epicu već tri godine, a također sam producent Age of Wondersa. To zapravo znači da neprestano surađujem s timom koji razvija igru, zapravo, održavam tim u kontaktu s različitim granama u Epicu, mar-

ketingom, financijama, web dizajnom i ostalima. Također, kad je god to moguće, nastojim pomagati idejama i drugom vrstom podrške, a radim i na testiranju igre.

• Moje je ime Lennart Sas, dizajner sam Age of Wondersa, te ujedno jedan od ljudi zaduženih za umjetničke elemente u igri. Radim u Kolbitaru, timu zaduženom za razvoj igre, smještenom u Nizozemskoj.

Zašto ste se odlučili na razvijanje fantazijske strategije koja je po nekim karakteristikama vrlo slična Heroes of Might and Magicu?

• Kad smo započeli rad na Age of Wondersu, u svijetu baš i nije postojalo mnogo igara tog žanra strategija, stoga smo mislili da bi tako nešto bilo lijepa promjena u odnosu na svakodnevne World

War 2 i ostale povijesne strategije, čija je izrada tada bila najzastupljenija.

Kako ste uopće pronašli izdavača, tj. na koji ste način stupili u kontakt s Epic MegaGamesom?

• Spletom okolnosti upoznali smo Arjan Bruseea, kreatora Jazz Jack Rabita, također Nizozemca. Tada je radio na završetku prvog dijela te igre, no pomogao nam je u kontakiranju s Epicom, što je na kraju uspješno završilo.

Je li već tim radio na nekim drugim igrama ili je Age of Wonders Kolbitarov prvi projekt?

• Da, Age of Wonders je Kolbitarov prvi projekt mada su članovi tima već prije radili na drugim projektima kao što je Epicov Externe Pinball i još neki



**doug gibson**

drugi multimedijalni programi.

Hoće li Age of Wonders i po čemu biti drugačiji od konkurencije, na koji će se način probiti na tržište?

• Age of Wonders je jako fokusiran na mogućnosti kus-





**Lennart Sas**

tomizacije i slobodi igranja. Iako ne zalazi toliko u srž igre kao što je micro-menagment u gradovima, nudi veliku strategijsku i taktičku dubinu i raznolikost. Sve se zapravo zasniva na kreativnom pobjeđivanju neprijatelja zahvaljujući terenskoj modifikaciji, sastavljanju dobro kombiniranih vojski i ostalim pogodnostima. U tehničkom dijelu, AoW će imati skoro sve, multiplayer modove, 16-bitnu grafiku i podržane rezolucije od 640x480 do 1280x1024, a uz sve to i editor scenarija.

• Mislim da je Lennart spomenuo uglavnom sve dobre strane ove igre. Iako mislim da je najveći plus igri korisničko sučelje, o čijoj kvaliteti više-manje ovisi uspjeh svake igre. Sučelje u Age of Wondersu je vrlo lako rabiti i bez problema ćete se na nj priviknuti.

**Ali, hoće li se tako jednostavno sučelje svidjeti iskusnijim igračima, koliko je ono zapravo ograničeno?**

• Pa ako se naše želje ispune, sučelje u AoWu bi trebalo zadovoljiti i najiskusnije igrače. Naime, njega je vrlo lako prilagoditi vašim trenutnim potrebama, u svakom trenutku možete dodavati ili isključivati opcije, pa i toliko da vam na ekranu ne ostane ništa osim karte na kojoj igrate. Mislim da je prilično neograničeno i da će većina igrača biti njime zadovoljna.

**Na koji je način uređena struktura same igre, zašto ste se baš odlučili za pristup u obliku priče sastavljene od više misija?**

• U *campaign modu*, u kojem je Age of Wonders napravljen, zapravo postoji jedna veliki virtualni svijet sastavljen od manjih provincija, a svaka od njih čini zapravo jedan scenario. Bilo bi skoro nemoguće, a ne bi bilo ni jako zanimljivo, da smo koncipirali igru u obliku jednog velikog svijeta poput onog viđenog u Civilizationu.

• Da, slažem se s Lennartom, no treba još napomenuti da je golem trud uložen u stvaranje scenarija i same igre kako bi se stvorio dojam da ste vi kao igrač dio nekog većeg svijeta.

**Koje opcije će sadržavati editor koji dolazi uz igru, recite nam nešto više o njemu?**

• Nismo još sasvim sigurni, najviše ovisi o tome koje će opcije biti



zadržane u verziji koja dolazi uz igru, no to će vjerojatno biti manje-više sve opcije iz editora rabljenog pri dizajniranju svih scenarija i karata u Age of Wondersu. Pomoću tog editora možete kreirati gomilu vlastitih scenarija, za multiplayer ili solo igru. Vi u njemu zapravo mijenjate sve; prvo stvorite kartu, potom dodate svoj scenarij, priču i ciljeve. Hoće li biti mogućnosti spajanja scenarija u jednu cjelovitu priču, još ne znamo, ali o tome se žustro raspravlja.

• Neobično je važno dodati da pomoću editora možete stvarati i potpuno nove heroje i predmete te ih poslije uvrstiti u neki svoj scenarij.

**Postoje li šanse da Epic/Kolbitar u skoroj budućnosti, po izlasku igre, počne izdavati dodatne misije ili jedinice do kojih će se moći doći preko interneta ili nekim drugim načinom?**

• Već smo dosta vremena potrošili razmišljajući o toj temi. Mislim da postoje velike mogućnosti izrade najrazličitijih dodataka za igru, što besplatnih, što komercijalnih, ili možda i jednih i drugih. Poprilično je lagano dodavati nove scenarije i jedinice već postojećem engineu kojeg će igra rabiti.

**Osim na Age of Wondersu, radite li na još nekim projektima?**

• Da, ja sam također producent igre Excessive Speed, utrke s izometričnom perspektivom koju razvija Chaos Works iz Poljske. Ta igra i Age of Wonders treunutačno mi oduzimaju svo radno vrijeme pa bez obzira na moje želje nisam se mogao uplesti u neke druge projekte.

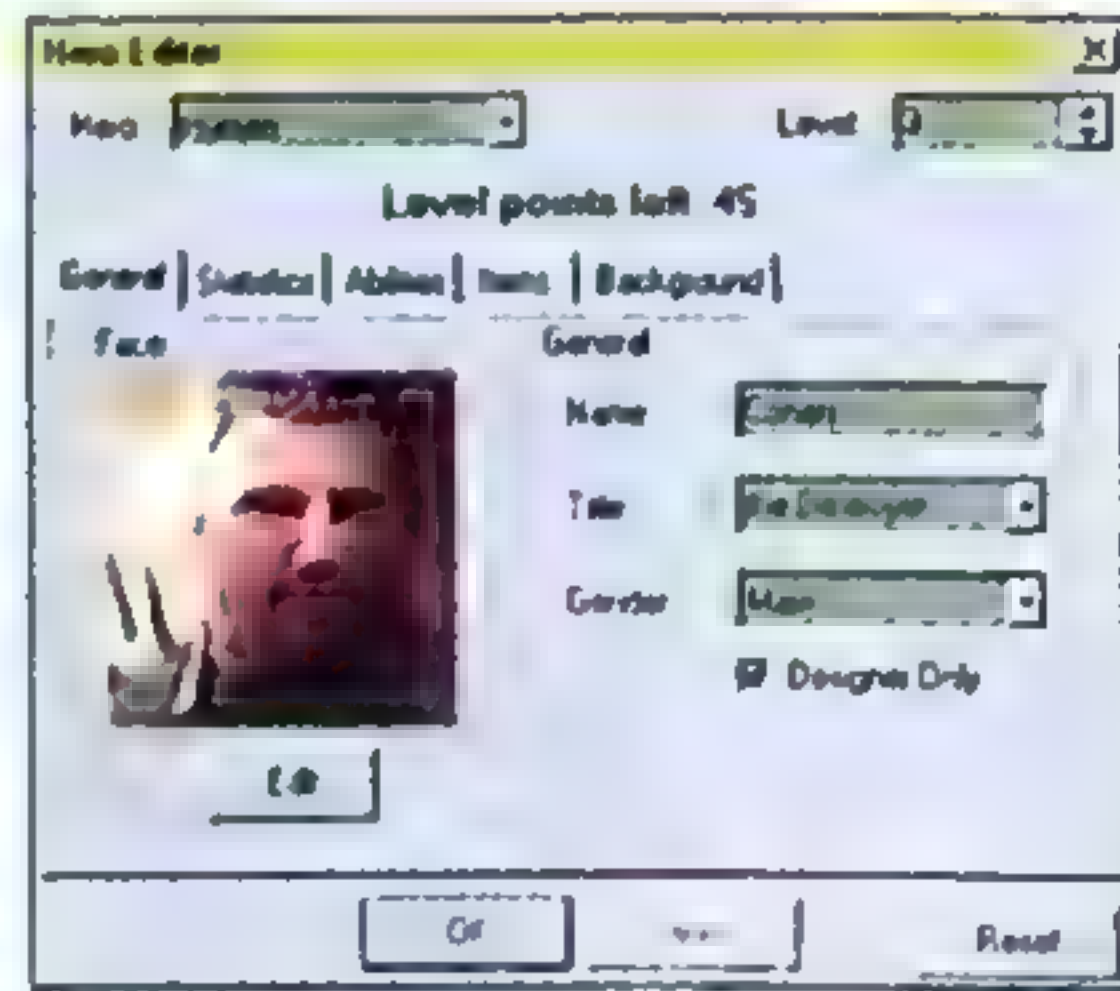
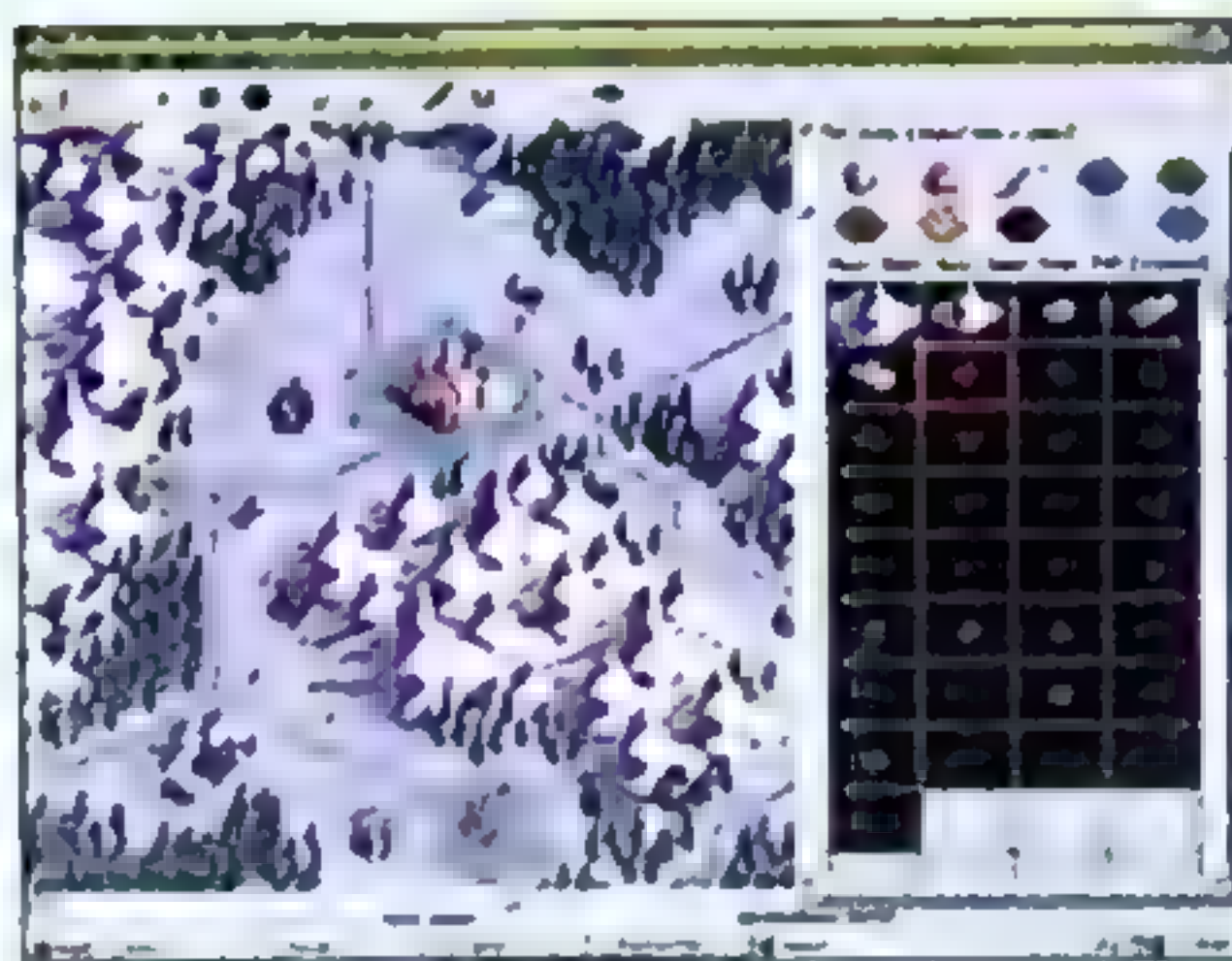
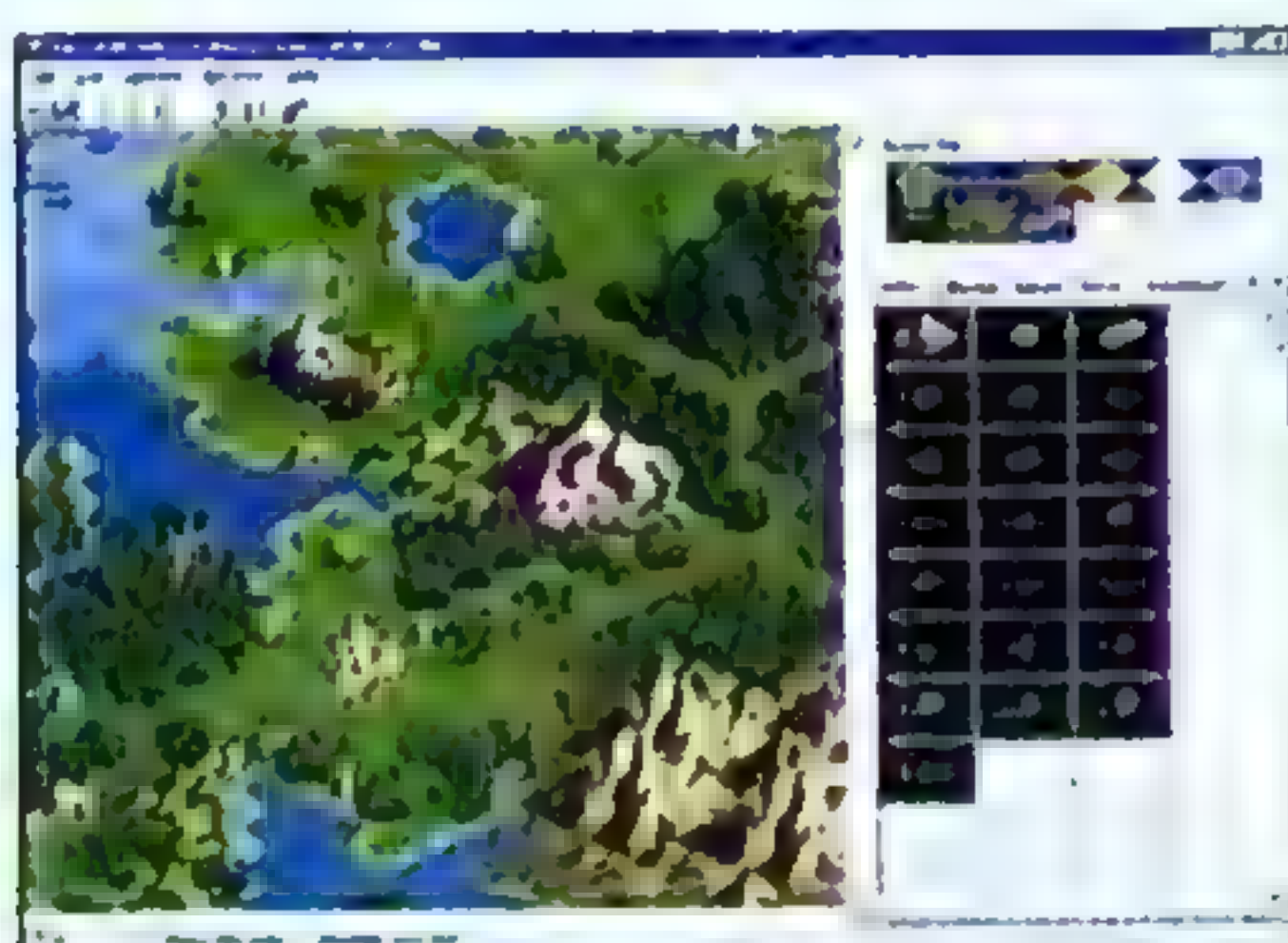
• Imamo neke igre u fazi reprodukcije, ali pošto na Age of Wondersu radimo takoreći 80 sati tjedno, nemamo vremena posvetiti se drugim idejama.

**Kada možemo očekivati završetak Age of Wondersa i konačno pojavljivanje na policama mjesnih prodavaonica?**

• Što prije moguće. Svi mnogo radimo da bi igru konačno sastavili i dotjerali je do sto-postotne savršenosti. Ne želimo vam dati nikakve lažne nade, zasad ne bismo željeli govoriti o točnom datumu izlaska.

**Hvala vam obojici na ovom razgovoru!**

• • Hvala tebi što si nam pružio priliku da progovorimo o ovoj zanimljivoj igri!



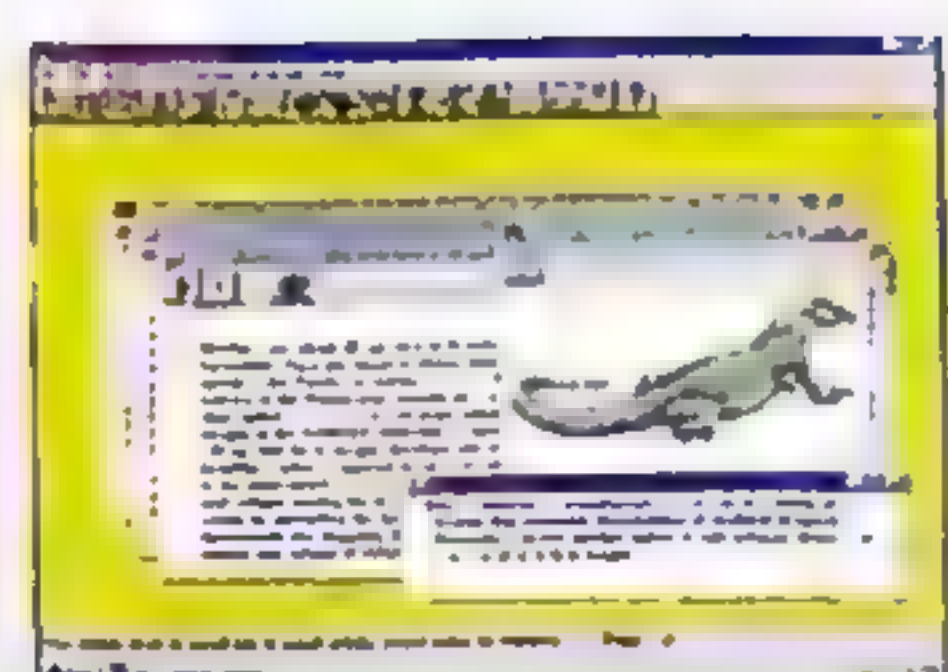
Vjerojatno najveća zamjerka većini editora koji dolaze uz igre je njihova nepreglednost i težina uporabe. Scenario editor uz Age of Wonders je potpuna suprotnost, naizgled ograničen ali zapravo jednostavan za uporabu, s velikim mogućnostima.



# MelComp

*Odaberite - mi imamo sve što trebate*

AKTUALNI CJENICI NALAZE SE NA  
[www.melcomp.hr](http://www.melcomp.hr)



NUDIMO VELIKI IZBOR KVALITETNIH MONITORA RENOMIRANIH PROIZVOĐAČA PO NAJPOVOLJNIJIM CIJENAMA



Creative Sound Blaster - AWE 64  
512 KB RAM za Sound Fontove  
3D Audio, INTERNETed



DIAMOND Monster 3D-  
ubrzivačka kartica sa najbržim 3Dfx Voodoo čipom



Iomega ZIP drive, 100MB



PER4MER - dodaje novu dimenziju  
trkaćim igrama (volan-pedale)



Novu dimenziju zvuka unosi vam SUBWOOFER  
od 160 W, sa 32W satelitima



Kondenzatorski  
mikrofon



16 bitna zv. kart.  
5.5Hz-48KHz



SoundCard WAVE-  
STAR 32 PnP Win95



PC FM RadioCard  
UKW Stereo 99 kan.



Aktivni zvučnici 25, 120, 160 W  
Surround, tonska kontrola, 220V

matrox

DIAMOND

TOSHIBA

ADAPTEC

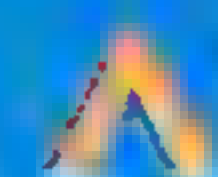
Seagate

YAMAHA



CHERRY

APC



DTK Computer

3M

EPSON

PHILIPS

Microsoft

**VELEPRODAJA:** PRODAJNI CENTAR 93 (01) 274 484, TEHNIČAR COMPUTERS (01) 315 904, BIROSTROJ COMPUTERS (01) 336 311, KERNER (01) Zagreb 362 141, RODAR (031) Osijek 171 202, DISK-LINE (031) Osijek 164 116, MISLAV (035) Sl. Brod 444 697, TEXPART (031) Dakovo 846 439, BMB NETCOM (047) Karlovac 336 865, COMWARE (021) Split 40 096, AVORA (031) Valpovo 652 232, IN SERVIS (042) Ludbreg 663 410, KOM-PAST (049) Krapina 71 409, IRI ECONOMIC (051) Opatija 271 848, OSINET (051) Delnice 812 995, FOTON (01) Zagreb 318 569, (049) 376 439, HOBIT (051) Rijeka 215 566, LIMEX (040) Čakovec 314 656  
**MALOPRODAJA:** PRODAJNI CENTAR 93 (01) 274 484, BIROSTROJ COMPUTERS (01) 336 311, MISLAV (035) Sl. Brod 444 697

MelComp d.o.o.  
Zagrebačka 63, HR - 42000 Varaždin  
tel. 042 / 12 280, 12 281, 55 092  
fax 042 / 55 092  
Software: 042 / 261 199  
Cjenik BBS: 042 / 12 282,  
2400-28800, N/8/1  
<http://www.melcomp.hr>  
E-mail: [melnjak@melcomp.hr](mailto:melnjak@melcomp.hr)  
[servis@melcomp.hr](mailto:servis@melcomp.hr)



# Discworld Noir

Da, we did it again. Čitajte ponovno na stranicama Hackera ekskluzivne vijesti! Uspjeli smo prvi dobiti intervju s Luci Black, jednom od osoba koje rade na trećem nastavku Discworld serijala. Naravno, dobili smo i prve slike iz ove izvrsne igre - uživajte!



**HACK  
world  
EXCLUSIVE**  
5/98

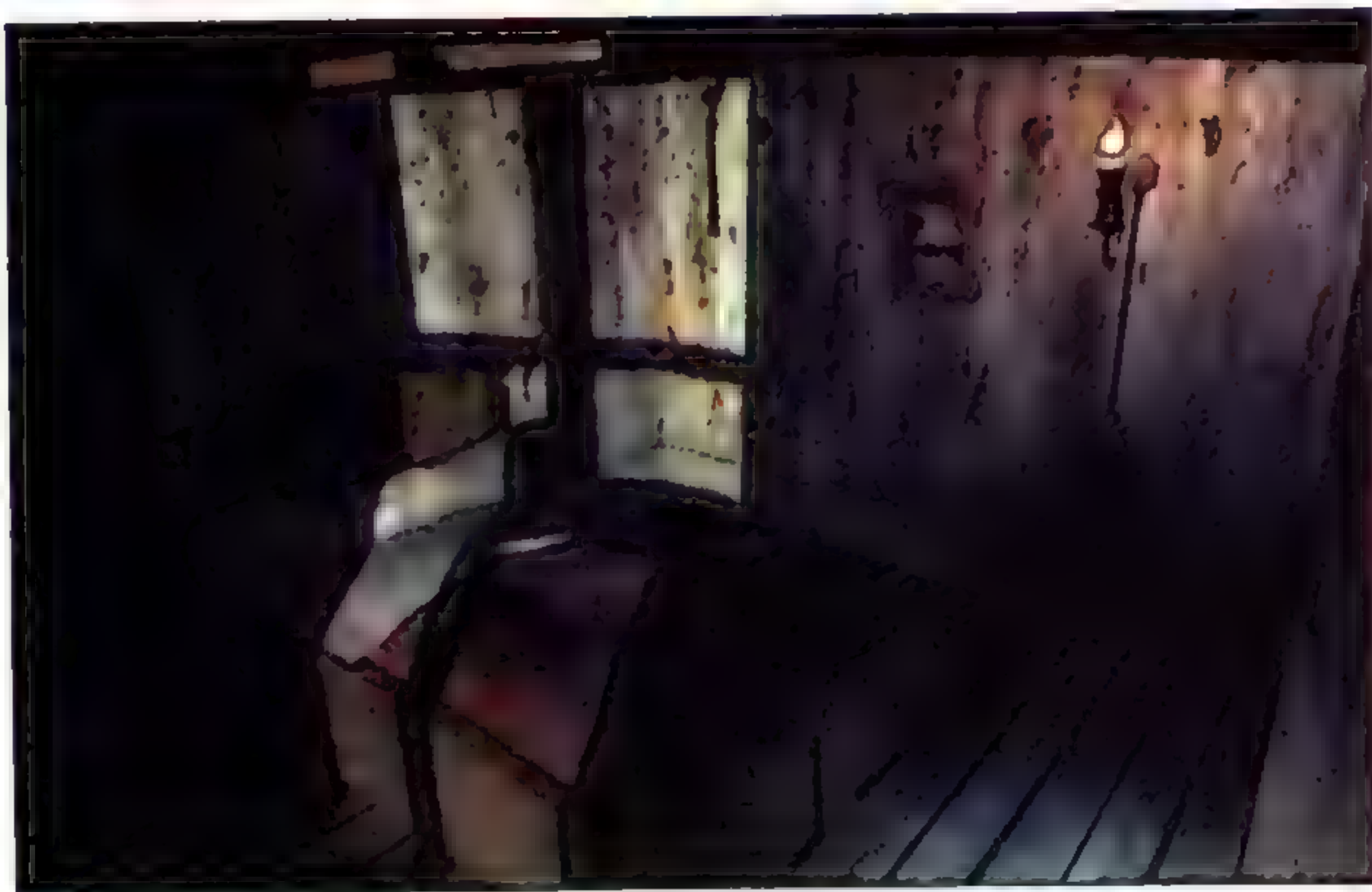


Izvrсна mračna atmosfera tijekom cijele igre, to je sve što moramo reći o trećem nastavku Discworld serijala, sve ostale karakteristike poznate su iz prijašnja dva nastavka.

**HACK  
chat**

## LUCI BLACK

*Perfect Entertainment*



**Možeš li nam reći nešto o svojoj prošlosti u industriji igara, na kojim si projektima radila, itd.?**

• Prije nekoliko godina, završivši fakultet, moj muž i ja otišli smo raditi u Liverpool u tvrtku Scavenger. Ondje sam bila vođa razvojnih timova, točnije, bila sam producent triju njihovih projekata:

Hunter 2, igri koju je izdao Activision, zatim jednoj strategiji World War 2 tematike koju je izdao Eidos, te igri Obscenity, horor avanturi utemeljenoj na HP Lovecraftovim novelama. Nakon nekog vremena Scavenger se raspao, a svi ljudi iz ureda u Liverpoolu otišli su zajedno i osnovali novu tvrtku, Bankrupt Studios, no i taj je pokušaj naposljetku propao. Upravo kad se to dogodilo, moj muž je dobio posao s

Mucky Footom (poznatim čovjekom iz Bullfroga) pa smo se zato preselili malo više na jug. Ondje sam uspjela dobiti posao u Perfect Entertainmentu, sve je išlo kao u snu, i evo, sada radim na nastavku Discworld serijala.

**Pa, Luci, koja je zapravo tvoja funkcija u razvoju trećeg nastavka Discworlda?**

• Ja zapravo prikupljam i usklađujem umjetničke materijale glede produkcije igre, što zapravo znači tjeranje umjetnika da dovrše posao na vrijeme i, općenito, brigu za grafički dio osoblja

**Imaš li kakvih planova za buduće projekte, koji su to?**

• Hmm, doista ne znam. Trenutačno sam presretna što mogu raditi na ovako prestižnom projektu kao što je treća Discworld igra. Zapravo, imamo još jedan projekt u pre-produkciji, u koji bih željela biti uključena, no, nažalost, o tome vam ne smijem otkriti nikakve detalje. Ali, moja je glavna ambicija raditi u budućnosti na

nekim RPG projektima u japanskom stilu, nečemu poput Final Fantasyja 7.

**Dobro, prijedimo sada na pitanja o igri. Znači, Perfect Entertainment radi na trećem nastavku Discworld serijala, za početak, koje je njegovo ime?**

• Ime trećeg dijela smještena u ovaj prekrasan svijet je Discworld Noir.

**Hoće li smušeni, ali još uvijek svima nam dragi čarobnjak Rincewind ponovno biti glavni lik u igri?**

• Ne, Rincewinda neće biti u Noiru. Glavni je lik sada Lewton, Discworldlov prvi privatni istražitelj. Bivši pripadnik gradske straže provlačit će se prepunim ulicama Ankh Morporka istražujući zločine na koje straža ne može gubiti vrijeme i one koji će mu biti dobro plaćeni. Iako Rincewind nije glavni protagonist, u igri ćete susreti neka





poznata lica iz prijašnjih nastava-  
ka, naprimjer Leonarada od  
Qurima (ludog izumitelja) a, nar-  
avno, pojavljuje se i Smrt i to već  
treći put u Discworld serijalu

**Možeš li nam malo više  
opisati glavni lik u igri,  
Lewtona, njegovu prošlost  
itd.?**

- Da, zamislite si Bogiea iz filma  
The Maltese Falcon, i to je otprilike  
to. Lewton je nekad bio član  
gradske straže, ali nesretna  
ljubavna afera ga je uništila, izgu-  
bio je posao i počeo se opijati  
Konačno je dosegao samo dno  
društvene ljestvice, bio je uhvaćen  
pri primanju mita i stoga  
otpušten iz straže. Upravo sada  
svoj život ponovno dovodi u  
kakav-takav red - otvorio je ured  
kao prvi Discworldov privatni  
istražitelj.

**Jesu li poznati neki detalji  
oko priče u igri, na kojem  
Terrijevom Discworld  
romanu je ona utemeljena?**

- Zapravo, ne temelji se ona ni  
na jednoj Terrijevoj noveli, riječ je  
o potpuno novoj priči, iako je  
očito da su svi elementi Discworld  
serijala zastupljeni. Sve što o priči  
zasad mogu reći je da je neka vrst  
trilera, mješavina detektivskog  
romana i utjecaja filmova poput  
Maltese Falcona i Casablance.  
Ritualna ubojstva, tajanstvene  
urote, fatalne žene, sve je to dio  
priče

**Je li Terry Pratchett poseb-  
no napisao scenarij za igru  
ili je to učinio netko drugi?**

- Chris Bateman, naš lokalni  
načnik (no dobro, scenarist i diza-  
jner igre) osmislio je priču za  
Discworld Noir.

**Kakvo je Terrijevo mišljenje  
o ovom projektu?**

- Terry je vrlo uzbuđen zbog  
trećeg nastavka, posebno zbog  
naglašeno tamne atmosfere koja

prevladava u igri.

**Kakav će zapravo grafički  
engine igra rabiti? Čuli smo gla-  
sine da bi to mogao biti 3D  
engine i što bi on zapravo  
značio za igru?**

- Da, to je točno, Discworld Noir će  
rabiti 3D engine. Rabe se prerenderi-  
rane pozadine i pažljivo modelirani 3D  
likovi, što znači puno bolji vizualni  
doživljaj i neprestanu izmjenu kamera  
koje stvarno dočarava atmosferu.

**Kanite li rabiti podršku za 3D  
video kartice ili ih, možda,  
zahtijevati?**

- Ne, trenutačno ne. Većina igre je  
prerenderirana (osim glavnog lika),  
tako da to ne bi imalo smisla.

**Je li interface doživio kakve  
promjene ili ste zadržali  
point&click stil?**

- Interface će vam biti prilično poz-  
nat. Istina, pojavljuje se u njem dobar  
broj novih elemenata, ali je zapravo  
zadržao karakteristike point&clicka. No  
ovaj je put naglasak na tragovima i  
informacijama, a ne na objektima. Bit  
će vam potreban vrlo mali broj objekta-  
ta iz vašeg inventara - da bi ste završili



igru, treba znati iskoristiti različite  
informacije i tragove baš u pravom  
trenutku.

**S obzirom na promjenu  
teme u trećem nastavku,  
hoće li on zadržati i posebnu  
vrstu humora koja je dizala  
kvalitetu prijašnjim nastavci-  
ma?**

- Naravno, humor je obvezan ele-  
ment bez kojeg Discworld svijet  
nikako ne bi mogao opstati, ali je  
on nešto promijenjen, sukladno  
mračnoj temi utkanoj u igru.  
Usprkos tomu, mislim da će se  
velikom broju igrača ta promjena  
učiniti prilično zanimljivom

**Koliki je zapravo Discworld  
svijet u ovom nastavku, oba  
prijašnja nastavka su bila  
vrlo zanimljiva i prostrana?**

- Paa . Da vidimo, otprilike 64  
lokacije, s velikim brojem prostorija  
te različitim pogledima kamere.  
Dovoljno veliko?

**Osim u CD verziji, postoje li  
šanse da se Discworld Noir  
pojavi i u objedinjenoj verzi-  
ji na DVD-u?**

- Takva mogućnost postoji, ali će,  
naravno, ovisiti o rasprostranjenos-  
ti DVD tržišta u vrijeme završavan-  
ja igre.

**Igra se u originalu razvija za  
PC računala, hoće li se  
pojaviti na nekim konzola-  
ma?**

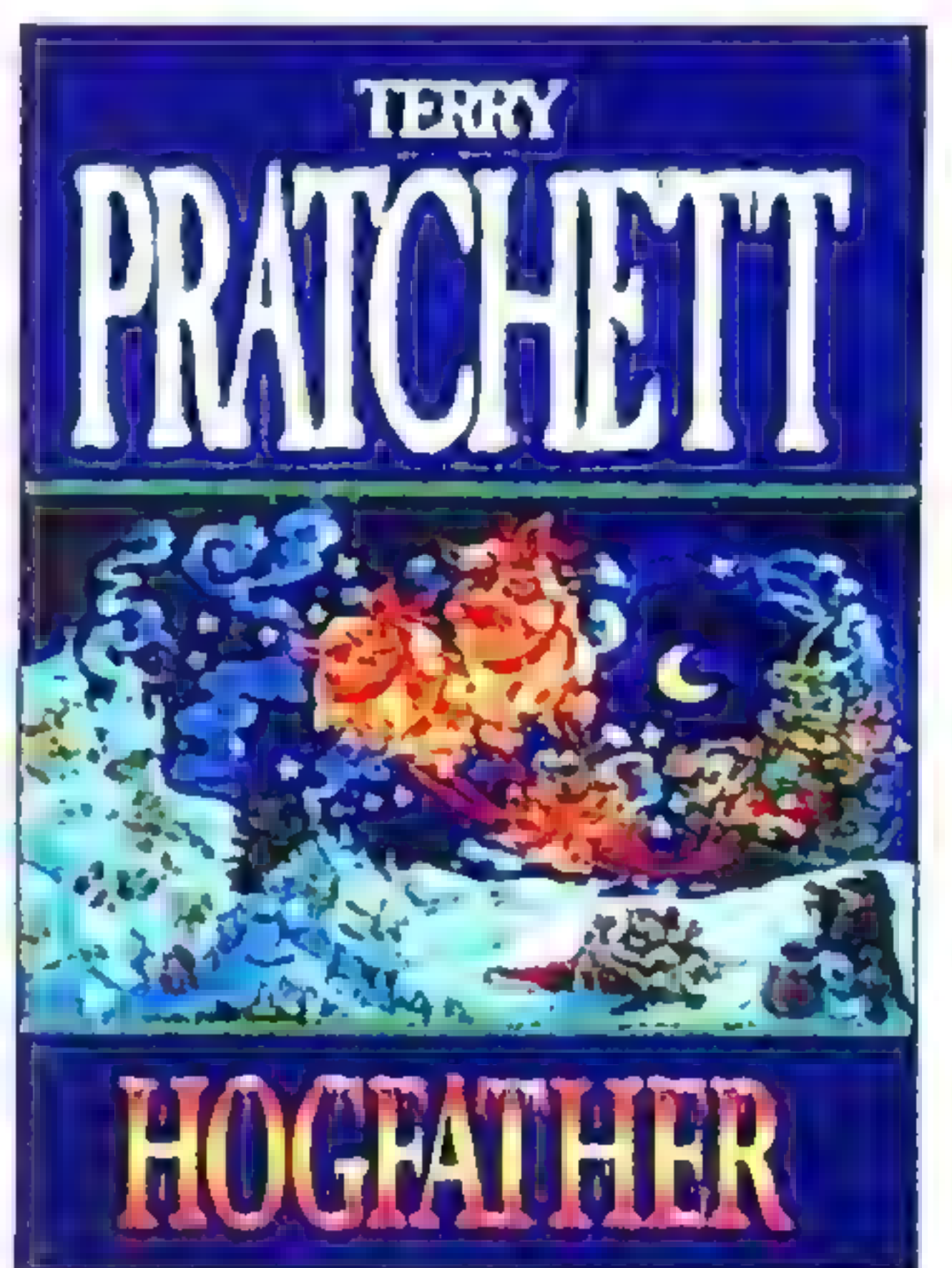
- Trebala bi se pojaviti na  
Playstationu i Sega Katani

**Koliko je Noira završeno,  
kada će se pojaviti na  
tržištu?**

- Jedan veći dio igre je završen,  
cijeli razvoj teče planirano, a  
pojavit će se vjerojatno početkom  
sljedeće godine

**Hvala na ovako opširnom  
razgovoru.**

Vrlo poznati pisac Discworld  
romana je svoj rad počeo 80-ih, i  
do današnjeg se dana njegovi  
romani čitaju s velikim zado-  
voljstvom. Riječ je o Terryu  
Pratchettu. Neke od njegovih poz-  
natijih Discworld novela su The  
Colour of Magic (prva Discworld  
novela), Hogfather, The Light  
Fantastic i ostale. Želite li proči-  
tati neku od njih, potražiti je u  
knjižari Algoritam.



#### Discworld Noir

Proizvođač	PERFECT ENTERTAINMENT
Izdavač	GT INTERACTIVE
Žanr	AVANTURA
Izlazi	tijekom '99
Platforme	PC PSX KATANA

#### OSNOVNA OBILJEŽJA

Izvršna atmosfera, velik broj  
zagonetaka, likova i lokacija u  
igri. Karakterističan humor za  
Discworld svijet, atmosferska  
glazba

#### NOVOSTI KOJE DONOSI

Nešto izmijenjena atmosfera u  
odnosu na prijašnja dva nastavka  
Discworld serijala. Prerenderirana  
3D grafika





*Ako volite igre...*



*...ili 3D modeliranje...*

arhitekt

Ovlašteni partneri:

Analog bit, Zagreb, 01/3862-562  
Iware, Osijek, 031/161-544  
Deus računala, Zagreb, 01/4553-615

Abakus računala, Zagreb, 01/3862-428  
Tekom, Zagreb, 01/6116-030  
Ultra, Zadar, 023/313-212  
Distribucija: Microline, Zagreb, fax: 01/323-230

*Najbolji Windows 95/NT  
"Power User" izbor*



- ▶ Rendition V2200  
2D/3D procesor
- ▶ RAM 4/8 MB
- ▶ 1600x1200/75 Hz

**1045 - 1730 kn\***

*Najbolji izbor za  
profesionalnog  
Windows NT  
korisnika - PC 3D  
radna stanica*



- ▶ 3Dlabs Permedia 2  
procesor
- ▶ 1600x1200/90 HZ



Hercules Terminator 3D/3D  
TOP 10 ranking No 1 6/97



Hercules Dynamite 3D/3D  
March 1998

**1295 - 1675 kn\***

*Najbolji izbor za  
3D PC igre*



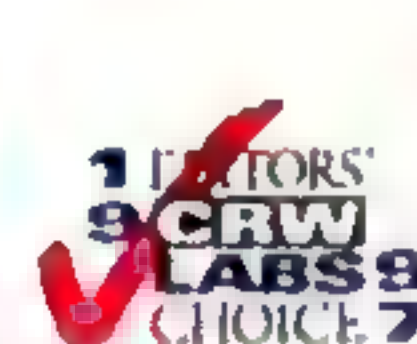
- ▶ 3Dfx Voodoo Rush  
3D procesor + 128 bitni  
2D procesor
- ▶ RAM 6/8 MB



Hercules Stingray 128/3D  
Editors' Choice 10/97



Hercules Stingray 128/3D  
Editors' Choice 8/97



Hercules Stingray 128/3D  
Editors' Choice 5/97



Hercules Stingray 128/3D  
Editors' Choice 6/97

**1720 - 1940 kn\***

*Ekonomičan izbor*



- ▶ S3 Virge/DX procesor
- ▶ 2/4 MB RAM



Hercules Terminator 3D/3D  
1997 Win 100 Award



Hercules Terminator 3D/3D  
Editors' Choice 6/97



Hercules Terminator 3D/3D  
Editors' Choice 5/97

**595 - 675 kn\***



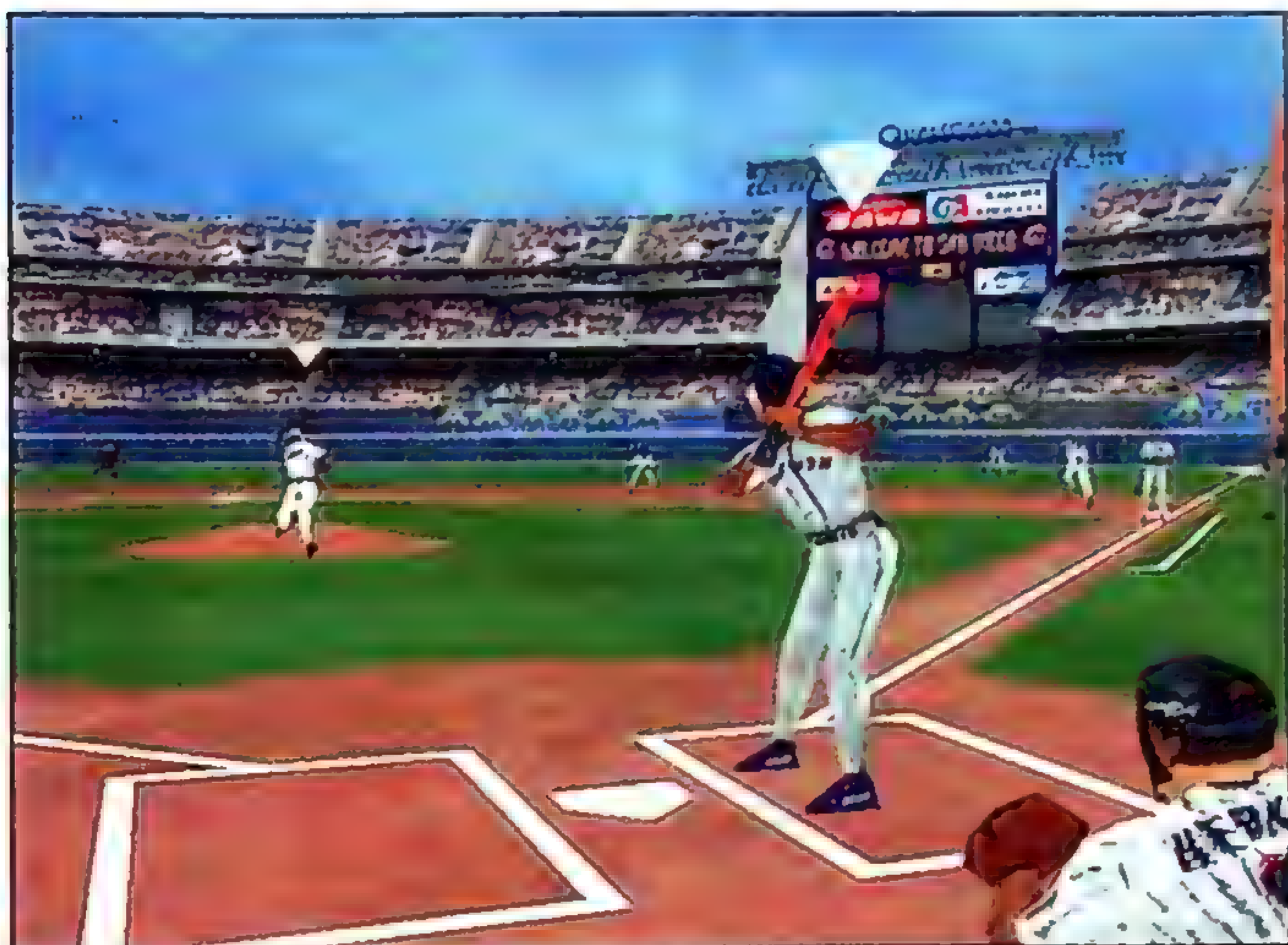
The Brand of Choice

\* Cijene su preporučene i uključuju PDV



# Triple Play Baseball '99

Stigao je još jedan nastavak odličnog bejzbol serijala koji je iz godine u godinu sve bolji i bolji, kao uostalom i sve sportske simulacije EA Sportsa. Kao uostalom i Miro Puljiz.



Ovako izgleda bejzbol u režiji EA Sportsa.

Jednom davno, netko je udario lopticu štapom kroz vrijeme.

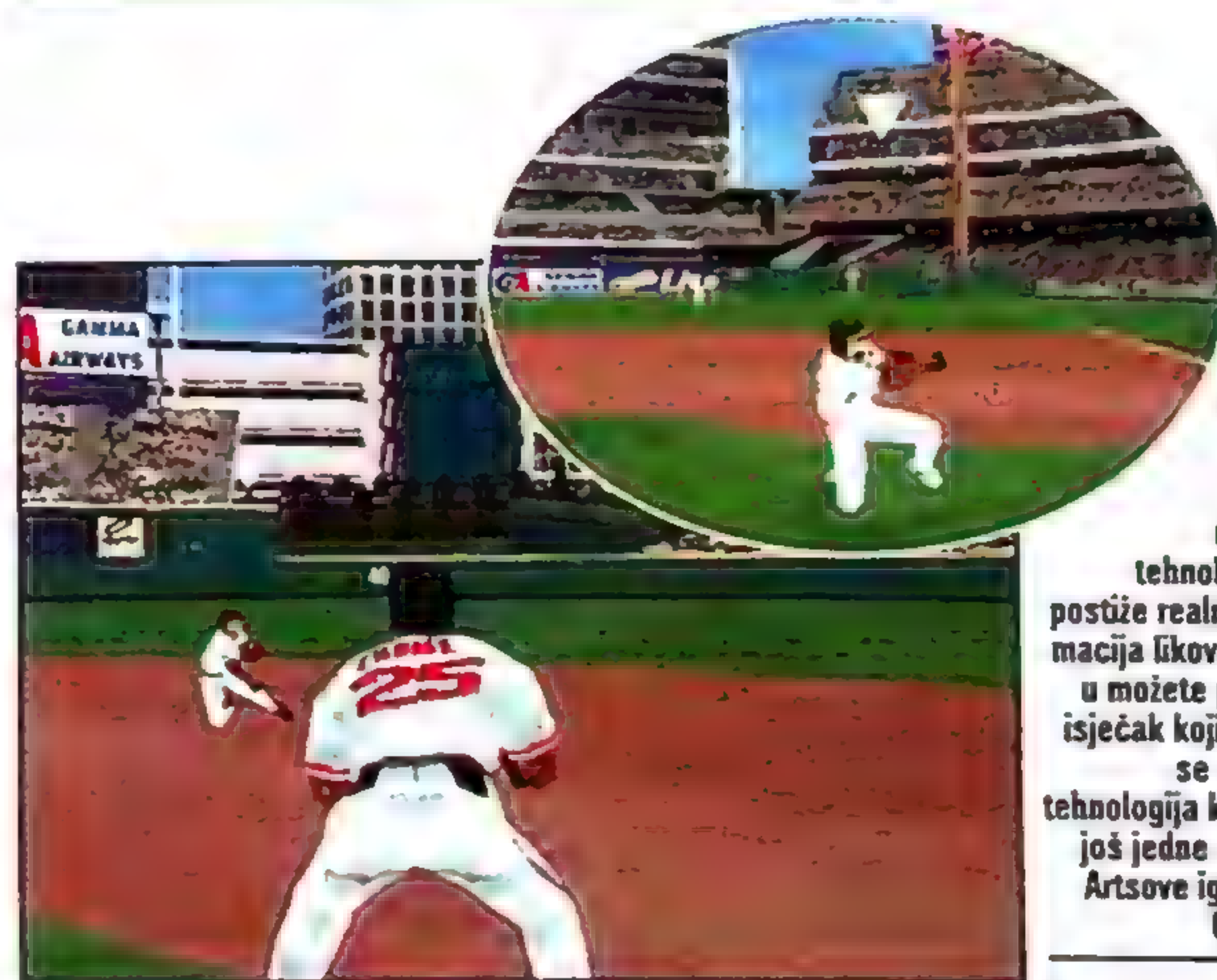
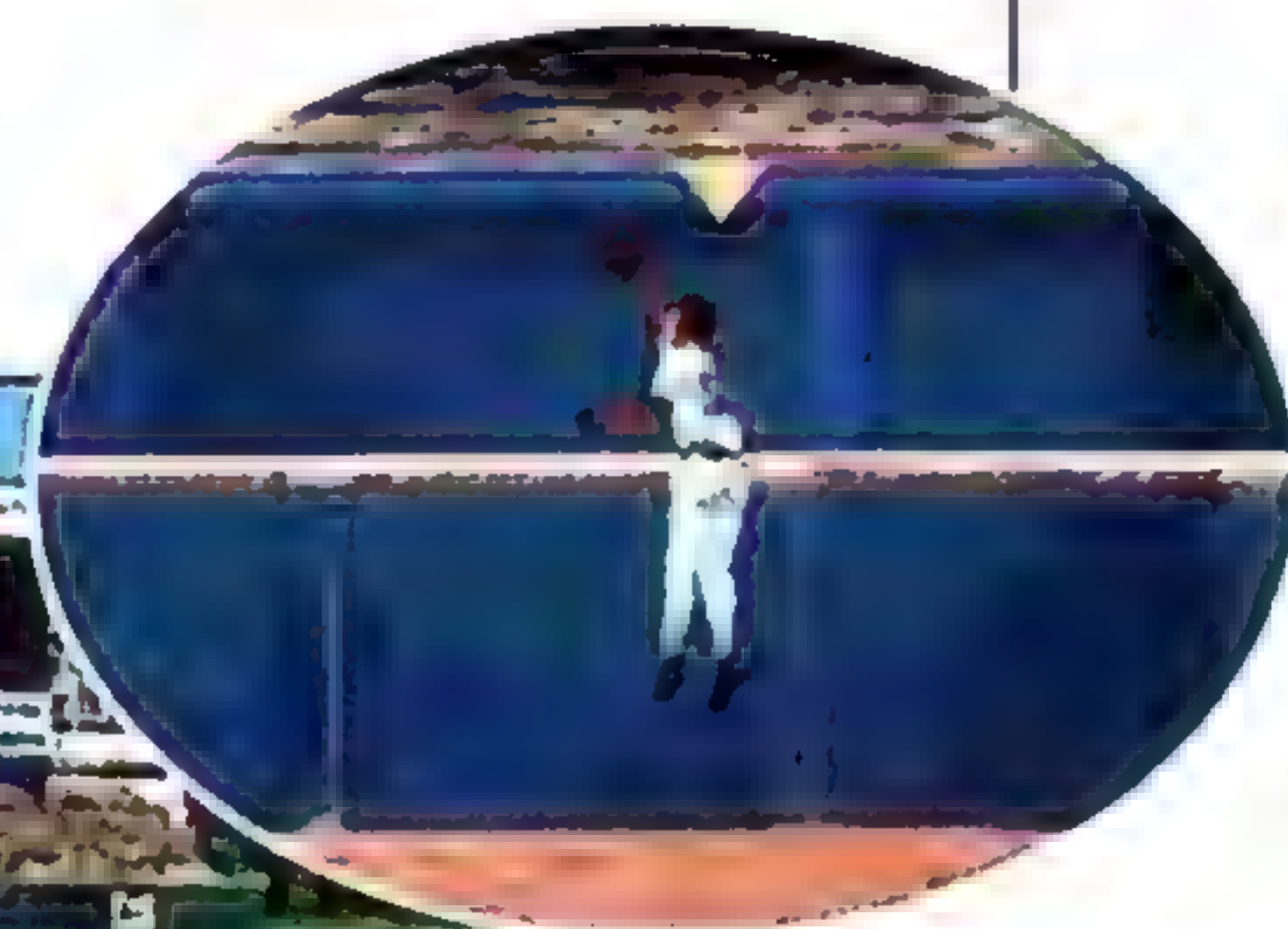
Vrijeme je postalo igra, igra je postala natjecanje. Stvoren je bejzbol", riječi su to iz uvoda igre. Bejzbol je, nažalost, još uvijek premalo zastupljen u Hrvatskoj, još uvijek većina nas ne razumije njegova pravila. Ali još nije kasno, možda se nakon ovog opisa probudi tračak volje u vama i učlanite se u najbliži klub. U ovu igru koja postoji u inačici za PC i PSX ćete se maksimalno uživjeti zahvaljujući kam-

erama u svakom kutu igrališta koje hvataju i bilježe svaku pojedinost u igri. Kako je već uobičajeno da svaka novija bolja igra podržava ubrzivačku karticu, tako i Triple Play Baseball 99 nativno podržava 3Dfx te sve ostale kartice preko Direct3D-a.

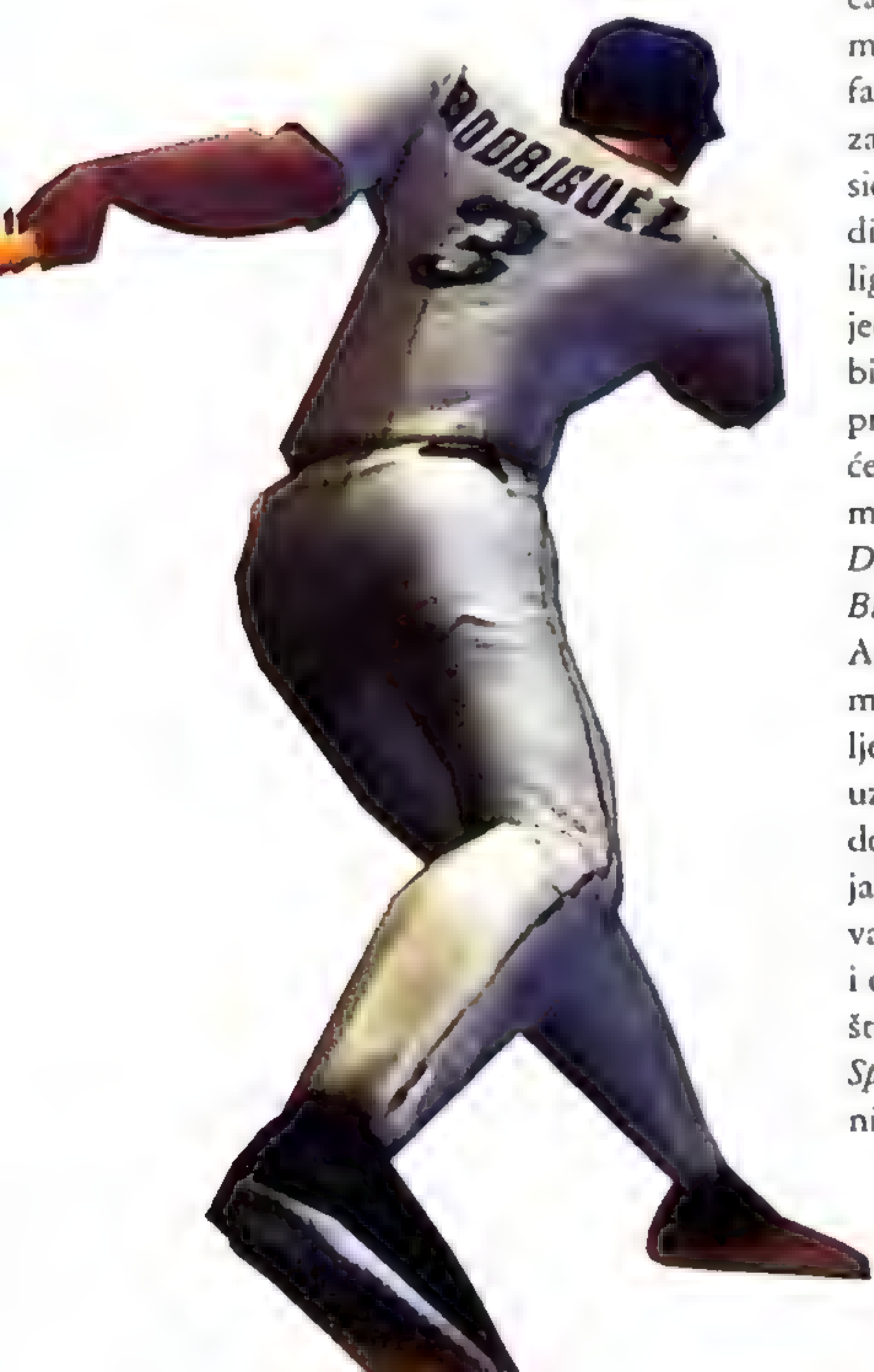
U glavnom vam je izborniku ponudeno 6 opcija, a među njima i prijateljska utakmica, Home Run Derby, gdje se natječete i vježbate u pogadanjima i prebacivanju toliko željenog Home Runa. Sljedeće je All Star natjecanje, doigravanje i puna sezone, gdje možete igrati 15, 30, 60 ili (za totalne fanatike), 162 utakmice. U ovoj su igri zastupljeni svi igrači MLBPA profesionalne lige i momčadi iz ostalog dijela svijeta koje nešto vrijede u svojoj ligi. Ako želite pogledati statistike jednog od 1 300 igrača, i to će vam biti omogućeno. Dobit ćete raspored pravih utakmica koje su se igrale i koje će se igrati tijekom 1998., gdje možete birati između dva Home Run Derbyja. Igru će pratiti komentatori Buck Martinez i Jim Hughson s Američke televizijske mreže. Igrati možete na nekom od 30 stadiona diljem Sjeverne Amerike napravljenih po uzoru na prave, a o svakom možete dobiti detaljne statistike - od dimenzija igrališta do njegova kapaciteta. Kad vam sve to dosadi, stvorite svoje igrače i okupite ih u pobjedničku momčad, što je standardna opcija u svim EA Sports simulacijama. Ako vam ni to nije dosta, zaigrajte na Internetu pro-

tiv čak 30 igrača, što je za svaku pohvalu, ili odigrajte pojedinačnu utakmicu s prijateljem iz bijeloga svijeta. Isto tako, sa stranica EA Sportsa možete skinuti deset trenutno najboljih igrača u ligi, i tako biti uvijek u korak s pravom sezonom. Što se kontrole tiče, ne bih preporučio igranje tipkovnicom jer je prilično komplicirano, svaka vrsta udarca ili jačina je na drugom kraju. Puno jednostavnije i preporučljivije je igrati Gamepadom s 4 ili 6 tipki. Je li se ipak probudio tračak volje za ovom igru? Da? Navalite narode.

Iako većini igrača pod našim podnebljem pravila bejzbola baš nisu najjasnija, provedite malo vremena proučavajući pravila u odličnom Helpu. Nakon toga se vratite igri i shvatit ćete da se ovdje radi o prokletu dobroj sportskoj simulaciji.



Kao i svaka nova igra koju napravi EA Sports, tako i Triple Play Baseball 99 koristi čuda motion capture tehnologije kojom se postiže realna i fluidna animacija likova. Na Hack CD-u možete pogledati video isječak koji pokazuje kako se motion capture tehnologija koristila u izradi još jedne nove Electronic Artsove igre pod nazivom Queen: The Eye.



## Triple Play Baseball 99

Simulacija baseballa

Proizvođač EA Sports

Izdavač EA Sports



Trebat će vam mnogo dok se naviknete na jadanje loptice palicom. Ne to i nije nikakva greška, tako je to stvarnost.

91

• virtualni svijet i kamera koje prate vašu igru su stuba više u svijetu računalnih sportskih igara, posebno u bejzbolu.



Ovaj bejzbol je totalno drugačiji od drugih, tako će i onima koji ne razumiju pravila biti omogućeno da ih razumiju. Grafika, zvuk, a pogotovo igrivost, čak prestizu Fifu '98 i NBA '98. Zato je ovo HACK igra.



Preporučena konfiguracija

- P166
- 3Dfx
- 32 Mb
- Win95

Platforme

- ☒ PC
- ☒ PSX
- ☐ N64

3D ubrzanje

- ☒ 3Dfx
- ☐ PowerVR
- ☒ Direct 3D

Multiplayer

- ☐ Internet
- ☐ LAN
- ☐ Modem



# Uprising

## Battlezone na drugi način

Prijašnjih smo godina bili svjedocima nezaustavljivog rasta popularnosti dvaju igračih žanrova. Strategije u realnom vremenu i 3D pucačine iz prvog lica napunile su programerske kasice, oduzevši primat nekad megapopularnim FRP-icama i zrakoplovnim simulacijama. Stoga je pravo čudo što smo morali čekati sve do 1998., dok se nije netko sjetio objediniti oba žanra i pružiti nam jedinstveno zadovoljstvo zapovijedanja popraćeno "masnom" i brzom 3D grafiketinom. *Uprising* i *Battlezone* okrenuli su, čini se, novu stranicu u povijesti informatičkih igara, a Krešimir Lauš je više nego oduševljen što je sastavni dio te povijesti.



Nesretna citadela koja nikada neće dočekati svoje ustoličenje. Da možete čuti zvuk i vidjeti ovu scenu u pokretu, zahvalili bi tati što vam je kupio PC!

Daleka budućnost, ljudi su kono-  
lizirali brojne zvjezdane sustave  
osnovavši svoje zajednice. Jedna  
od njih je i *Terra Nova* (ljudi pa ovo je  
stvarno previše), čiji ste i vi stanovnik.  
No ljudi *Torani* (Zemljani), žaleći za  
starom slavom, upali su u vaše sustave  
i oteli vam voljene planete, što se  
vama, dakako, nije svidjelo. Igrom  
slučaja odabrani ste za zapovjednika  
komandnog centra/tenka budućnosti u  
kojem ćete terranima pokazati vruga.  
Vaš je sveti cilj povratiti izgubljene ter-  
itorije i preoteti drevne vojne baze  
razasute po svim planetima te područ-  
je očistiti od Zemaljske gamadi.  
Spomenuti tenk kodnog imena *Wraith*  
je jedinstveno borbeno/zapovijedno  
oružje kojim ćete, uz pomoć njegovih  
moćnih lasera i gomile sekundarnih  
oružja (rakete, mine, minobacači,  
bacači plamena), krčiti put svojim tru-  
pama. *Wraith* može biti i vaš zapovi-  
jedni centar ako prije toga osvojite

neku vojnu bazu (stanete u njen centar  
i pozovete citadelu). U orbiti planeta  
koji napadate kruže golemi transportni  
brodovi (i vaši i neprijateljski) koji na  
vaš zahtjev (kad osigurate vojnu bazu)  
spuštaju moćnu citadelu tj. zapovijedni  
toranj baze i tek tada možete započeti  
izgradnju ostalih postrojenja poput  
baraka, tvornice tenkova, zrakoplova i  
bombardera, energetske jedinice koja  
iz planeta crpi energiju te obrambenih  
*turleta* koji vas brane od kopnenih i  
zračnih napada. Kad izgradite navede-  
na postrojenja, možete početi s  
proizvodnjom trupa (pješači, tenkovi,  
zrakoplovi, bombarderi) nužnih za  
daljnje napredovanje. Izgrađene trupe  
pozivate u borbu teleportiranjem na  
bojište, a onda nanišinite *Wraithom* ili  
citadelom na odabrano mjesto i pritis-  
nete određenu tipku. Tako ih i vraćate  
na *lager* kad se situacija smiri ili kad ih  
želite prestrojiti na neko drugo krizno  
područje.

### Spoj akcije i strategije

Upravo su ovdje strategijski elementi  
u funkcionalnoj sprezi sa 3D pucači-

nom. Nadete li se u opasnoj situaciji,  
primjerice, pri napadu na dobro bran-  
jenu neprijateljsku bazu, mahnito  
stišćite F5 i gledajte kako vaši novo-  
pridošli tenkove gaze protivničku  
pješadiju (da, da i tu ima krvi, vam-  
pirčine jedne krvožedne!). Cjelokupnu  
borbenu situaciju možete nadgledati i  
sa satelitske karte, ali odande ne  
možete raspoređivati trupe, nego samo  
određivati proizvodnju i ulaziti u  
citadele. Tako je, i moćne citadele koje  
se brane i napadaju poput drugih  
jedinica dane su vam na izravno  
upravljanje. Stoga, kad stvarno  
zagusti, prebacite se u jednu od njih i  
raspalite po gadovima. No žalosno je  
što ostale trupe ne dopuštaju takav  
napad na svoju privatnost nego  
samostalno obavljaju svoj posao.  
Većinu neprijateljskih zgrada ne  
možete uništiti *Wraithom* nego morate  
pozvati bombardere da priskoče i  
obave posao do kraja, što je, vjerujte  
mi, jedna od najimpresivnijih scena u  
igri. Od takvih i sličnih scena naježit  
će vam se cijelo tijelo! Navedena  
suradnja vašeg *Wraitha* s ostalim  
jedinicama dovodi nas do središnjeg  
"problema" igre - odnosa strategije i  
same akcije. Kao prvo, nemojte ni  
pomisliti da možete sve učiniti sami.  
Kad neprijatelj počne napadati na više  
frontova, nemoguće je biti na svim  
mjestima u svako vrijeme, stoga se  
morate osloniti na svoje citadele i



Moćna citadela na izdisaju. Da možete vidjeti animaciju vatre i topove tornja  
koji trzaju nakon opaljenja, zahvalili biste mami što vam je kupila 3dfx!



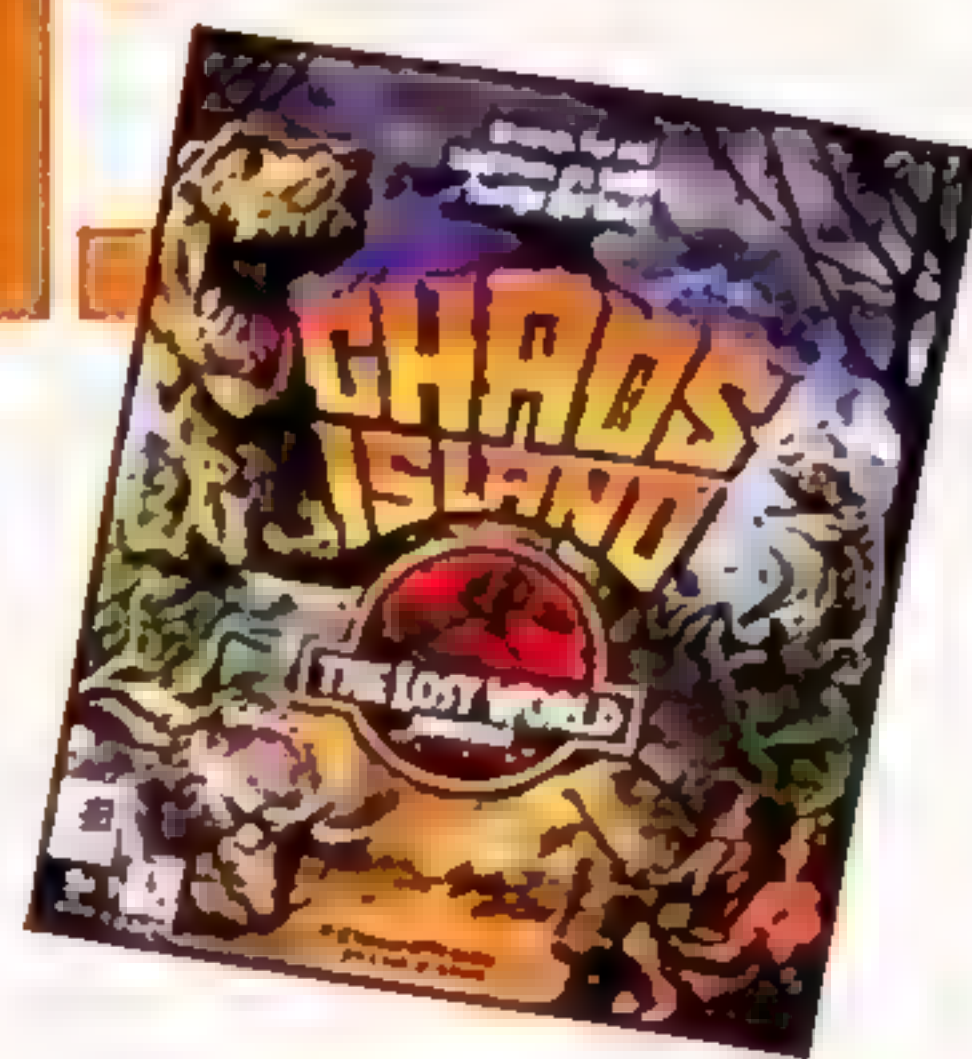




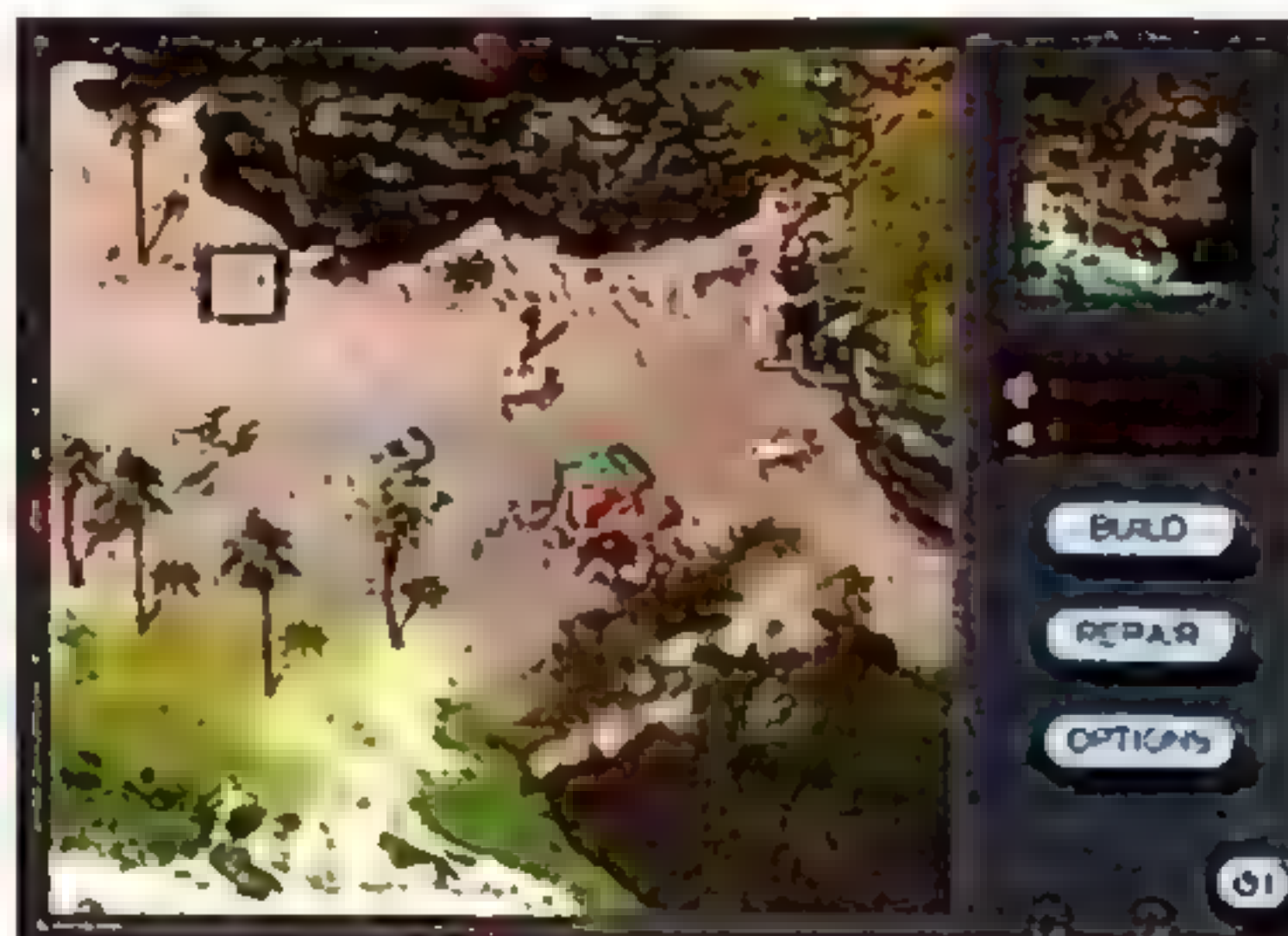




# The Lost World: Chaos Island



Dreamworks Interactive... Harumpf!?! Ima li to možda kakve veze s Dreamworks Entertainment, producerskom Spielbergovom kućom koja zgrće milijune na odličnim filmovima? Je li se to opet neka velika filmska kuća zaželjela dijela tržišnog kolača računalnih igara, iako su joj proizvodi na tom planu vrijedni koliko i omanji privjesak za ključeve s logom filma? Pitanja i pitanja - Krešimir Lauš neće odgovoriti niti na jedno od njih.



Nedajte se zavarati, ove prekrasne slike nisu nikakvo jamstvo kvalitete!

Teško je definirati *Chaos Island*. Ako bih rekao da je to još jedan C&C klon, zacijelo bih se izložio bijesnim hordama C&C fanatika koje bi me najradije kastrirale zato što sam okaljao sveto C&C ime i poruku koju nosi kroz vrijeme. Ako bih pak tvrdio je da to arkadna avantura s pogledom odozgo, vječno bih patio u paklu. O čemu je zapravo riječ?



Strategijski management u ovoj igri je banaliziran do kraja kao i, uostalom, cijela igra koju će igrati jedino zaljubljenici u Spielbergova blockbuster ostvarenja...

Djelomice slijedeći film, igra će vašu skupinu znanstvenika i avanturista (iste face kao u filmu) odvesti na zaboravljeni otok s dinosaurima (kako i zašto, ne znam i nije me briga) koji će prošetati malo krajolikom i izvršiti postavljene misije. Igru ćete započeti s nekoliko ljudi koji mogu graditi osnovne strukture poput baraka, logora, obrambenih ograda i sl. Na početku svake misije doznat ćete što vam je činiti (popraviti most, ubiti lovce itd.) a svaka će misija imati specifičan karakter i cilj, za razliku od ostalih C&C klonova koji se uglavnom svode na ubij-sve-što-se-miće. Osnovni resursi bit će vam nekakve žute kocke i dino jaja koja možete poslije izležiti u posebnim inkubatorima i onda mlade guštere staviti pod svoju kontrolu. Ovo je ujedno i najveća fora u cijeloj igri, vjerujem da su klinci, *Jurassic park* fanatici, godinama čekali nešto ovakvo. Gaženje nedužnih ljudi golemim *T-Rexom* bit će gotovo od enciklopedijske vrijednosti jer će vaši maleni iz prve ruke moći vidjeti kako *T-Rex* nožni palac

utječe na ljudski probavni i krvožilni sustav. Iako se iz svega rečenog može zaključiti da *Chaos Island* u cijelosti odgovara definiciji C&C žanra, nećemo prenatgati s tom ocjenom. Naime, brojni avanturistički elementi koji odudaraju od *zgazi-sve* filozofije bitno mijenjaju stvar. Nadalje, vidno polje je prilično skućeno pa nema dovoljno prostora za neka ozbiljnija taktička manevriranja i planiranja. Sve skupa, uz gomilu tipično debilnih američkih glasova, korektnu grafiku i hrpu *iskoči-iz-filma* guštera, više podsjeća na kakvu multimedijalnu prezentaciju za djecu nego na "ozbiljnu" igru. Konačni dojam koji *Chaos Island* ostavlja nakon dužeg igranja je osjećaj da je prvenstveno namijenjen klincima, i to onim malo "sporijim", jer je sve prelagano, preveselo i predebelno. Kad bismo se i mogli ufurati u takav mentalni sklop i kad nam ovo i ne bi toliko smetalo, ipak bi jedna stvar igru pokopala - vidi prozor! Ovako će *Chaos Island* biti tek od kolekcionarske vrijednosti za sve one kojima *Jurassic park* život znači, a mi ostali ćemo radije pričekati *Dune 2000*.

## Lost World: Chaos Island

Proizvođač Dreamworks Interactive

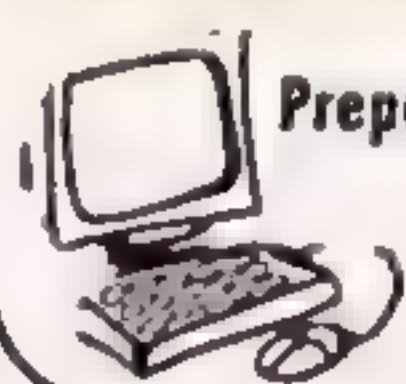
Izdavač Microsoft

- odvrtna animacija spriteova
- prejednostavna
- nedostatak prave strategije

75

- prekrasna grafika
- svidjet će se ljubiteljima Spielbergovih guštera

Igra koja se trudi svidjeti *Jurassic park* fanovima ali i hard core taktičarima, no, nažalost, ne uspijeva joj to.



Preporučena konfiguracija

Platforme	3D ubrzanje	Multiplayer
<input checked="" type="checkbox"/> PC	<input type="checkbox"/> 3Dx	<input type="checkbox"/> Internet
<input type="checkbox"/> PSX	<input type="checkbox"/> PowerVR	<input type="checkbox"/> LAN
<input type="checkbox"/> N64	<input type="checkbox"/> Direct 3D	<input type="checkbox"/> Modem

# Casper computer

## Casper P200 MMX

- INTEL Pentium 200 MMX
- 32 MB RAM
- HDD 3.2 GB Quantum Fireball SE



## Casper PII-233

- INTEL PentiumII-233
- 32 MB SDRAM
- HDD 3.2 GB Quantum Fireball SE

Najbolji Pentium II na 233 MHz prema testu u BUG-u, br. 66 (5/98)

## Casper PII-266

- INTEL PentiumII-266
- 32 MB SDRAM
- HDD 4.3 GB Quantum Fireball SE

## Casper PII-300

- INTEL PentiumII-300
- 32 MB SDRAM
- HDD 4.3 GB Quantum Fireball SE

### Najbolji 3D grafički ubrzivači:

- Diamond Monster II 3D 8MB
- Diamond Monster 3D 4MB
- Matrox m3D 4MB

### Najbolje zvučne kartice:

- Sound Blaster 64 Gold
- Sound Blaster 64
- Sound Blaster 16

### VGA kartice:

Matrox i Diamond

### Hard diskovi:

Quantum i Maxtor

### Pisači:

OKI, HP, Epson

Sve informacije na

**BESPLATNI TELEFON**

0800 22 77 37

(0800 - CASPER)

**Centris - Zagreb**  
 Adresa: Križna 10  
 tel: (01) 381 112, fax: 381 211  
 Pakom - Pula  
 tel/fax: (042) 505 810  
 Salcom - Bjelovar  
 tel/fax: (043) 242 044  
 Intel Intertec - Zadar  
 tel: (023) 313 385, fax: 432 392  
 Odisej - Osijek  
 tel/fax: (020) 713 664  
 Tipot AIM - Karlovac  
 tel: (047) 227 807, fax: 226 781

**Centris - Sarajevo**  
 tel/fax: (071) 208 573



© pustite se



Mi imamo rješenje

Na internet preko  
besplatnog telefona 0800

Tražimo partnere i suradnike za plasman naših usluga

#### Options

Pristup internetu  
E-mai  
WEB stranice  
On-line shopping  
Programi  
Oprema

MOGUĆNOST KREDITIRANJA NA 6 RATA ČEKOVIMA GRAĐANA (+15%)

# HG SPOT

Brane Bušića 17, Središte, 10010 Zagreb

tel. (01) 666 199, 6602 496, 6603 122 • fax (01) 6604 799

**besplatna dostava na području Zagreba**

#### Intel P200 MMX

**4.138,00 kn**

MBO Pentium (75-233), LS VIA 256 kb cache, 2 DI  
INTEL Pentium MMX 200 MHz  
Cooler (CPU P166 plus, SDRAM, 10 ns  
Mini Tower, 200 W  
VGA S3 Trio 84V+, MPEG, EDO, PCI, 1 MB (max)  
FDD 1, 44 MBm 3,5" Teac  
HDD WD Caviar 2.1 GB  
Keyboard HR, Chicony WIN95, CP 852  
Mouse Artec, tri tipke  
Monitor 14", BELINEA, LR, 30-54 kHz, 1024x768, di

#### Mini Pentium

**3.399,00 kn**

MBO Pentium (75-233), LS VIA, 256 kb cache, 2DI  
IBM Pentium 8x88, PR166+  
Cooler (CPU P.166-P233, AMD K-6)  
DIMM 16 Mb, 168 pins, SDRAM, 10 ns  
Mini Tower, 200 W  
VGA S3 Trio 84V+, MPEG, EDO, PCI, 1 MB (max)  
FDD 1, 44 Mb, 3,5" Teac  
HDD Quantum Big Foot 1.28 GB  
Keyboard HR, Chicony WIN95, CP 852  
Monitor 14", BELINEA, LR, 30-54 kHz, 1024x768, di

#### Modemi

CD-ROM Drive, 24xSpeed, Hitachi	527,00 kn
CD-ROM Drive, 24xSpeed, Goldstar	631,00 kn
CD-ROM Drive, 32xSpeed, TEAC	739,00 kn
Speaker System 2x80 W (Akt.)	122,00 kn
Speaker System 2x160 W (Akt.)	154,00 kn
Speaker System 2x180 W (Akt.)	217,00 kn
Zvučna kartica AUDIO EXCEL 18, Full Duplex, 3D, PaP	110,00 kn
Zvučna kartica CREATIVE LABS 18, 3D, PaP	329,00 kn
Zvučna kartica CREATIVE LABS AWE 64	666,00 kn

radno vrijeme 9.00-18.00h subotom 9.00-15.00h

©1998 HUGO 15-04-98 (izdavanje 000)



# Frogger (Kermit)



**Zar autori ove igre misle da je Kristina Jeren tako zaboravna i glupa da se ne sjeća Froggera s moćnog Commodora? Ovo trebao biti Frogger 2 ili barem Frogger PC Edition ili štogod slično, no na stranu filozofske rasprave jer Kristina ima vrlo konkretno mišljenje o ovom neobičnom remakeu klasika s Commodore 64.**



Vidite kako je Kermit lijepa životinja

**O**K, ne želim biti podla, ali igra je zapravo ostala ista, osim što je, razumljivo, evoluirala zajedno sa standardima ovovremenog PC zabavljanja. I dalje je vaš lik brižna mama (ili tata, svejedno) žaba s demografski razvijenom obitelji, točnije, petero potomaka. Svaka je žabica u svojoj boji - zelenoj, žutoj, ljubičastoj, plavoj ili crvenoj. Kao i sva djeca, tako i njena upadaju u nevolje, a ona mora neumorno hopsati ne bi li spasila potomke. Kretanje joj je ograničeno na četiri osnovna smjera, a *superhopom* može, donekle, skočiti i u visinu. Nevjerojatno velika jezičina poslužit će joj za njupanje kukaca, čime dobiva dodatne bodove. Moram vas samo upozoriti, pokušate li pojesti paukove, nećete uspjeti, naprotiv - dogodit će se suprotno. I posljednje, ali ne i najmanje važno: žaba može krekerati, što nije samo milozvučno za uho, nego i osvjetljava prostor oko vas na zamračenim nivoima.

## Žabac Kermit

Autori su proširili izbor nivoa pa tako, osim originalnog nivoa s automobilima koji žele pregaziti žabu i nivoa s kornjačama i balvanima po kojima ona hopsa, žaba može i skijati (zapravo, više klizati) ili pak pokazati sve svoje vještine skačući po lopočima i tvorničkim strojevima. Meni je najglupli nivo bio onaj gdje su me svaki put izbole pčele, grrrrr... Kao (dodatna) stimulacija, tu su još dva nivoa koja ćete moći igrati tek ako prodete ostale. Samo, pitanje je koliko je taj koncept danas atraktivan jer je *Frogger*, nažalost, naslijedio klasičnu manu svih igara iz doba *Debelyka* (C64 za neznalice, *Commodore 64* za stvarno velike neznalice): nakon pola sata će vas toliko izžvicirati da će vas psihijatar morati hipnotizirati ne biste li se smirili. Nakon mjesec-dva ćete je možda ponovno zaigrati. No jednom kad se uvježbate (ako prije ne izgubite živce), neće vam smetati ni pčele ni paukovi

ni bilo kakvi kukci, a kad budete pravi stručnjak, izazovite prijatelja (ili prijatelje, jer moguće je igrati u četvero) na dvoboj. Možete se utrki-vati na nekoliko različitih terena, a sve radi po načelu tko prvi - njegova djevojka, tj. zastavica, ali kad ste žabac, to vas odveć ne smeta. Jedan od "smješnijih" nivoa je skakutanje po hipopotamima i liti njskim konjima neodoljivo sličnih sivim svinjama pa se osjećate kao *Kermit* dok ispod vas pluta *miss Piggy*. Prilično iritantna nuspojava kod multiplayera je podjela prozora po vertikali pa vam slika u početku djeluje zbunjujuće. Na jednom je računalo moguće igrati samo s još jednim igračem, dok u mrežni sraz mogu ući četiri (iako, iskreno, sumnjam u taj oblik eksploatacije ove igre). Iako se svi nivoi u početku čine vrlo jednostavni, neki znaju biti prilično komplicirani a vašim stalnim napredovanjem, postajat će sve teži i teži.

Iznimno korisna stvar je okretanje kamere u 360 stupnjeva, i to u koracima od 90 stupnjeva. U nekim situacijama će vam to biti itekakva pomoć, samo pazite da se ne izgubite od silne vrtnje i zaboravite na koju ste stranu kanili krenuti. Nemojte misliti da mi je promaklo spomenuti grafičke odlike ove igre. Jednostavna, ali ne zato i manje vrijedna, vektorska i sjenčana 3D grafika veselje je za svakog tko imalo prošnjofa po *Froggeru*, a male žabice su tako slatke da odmah poželite slistiti jednu pozamašnu porciju žabljih krakova za ručak. He, he, he... Bez brige, životinjolupci, samo se šalim (iako, kad malo bolje promislim...). I naravno, moram vam se još pohvaliti da mi je igru uljepšala draga i obljubljena *Voodoo 2* kartica. Ljubomorni ste, znam! ☺



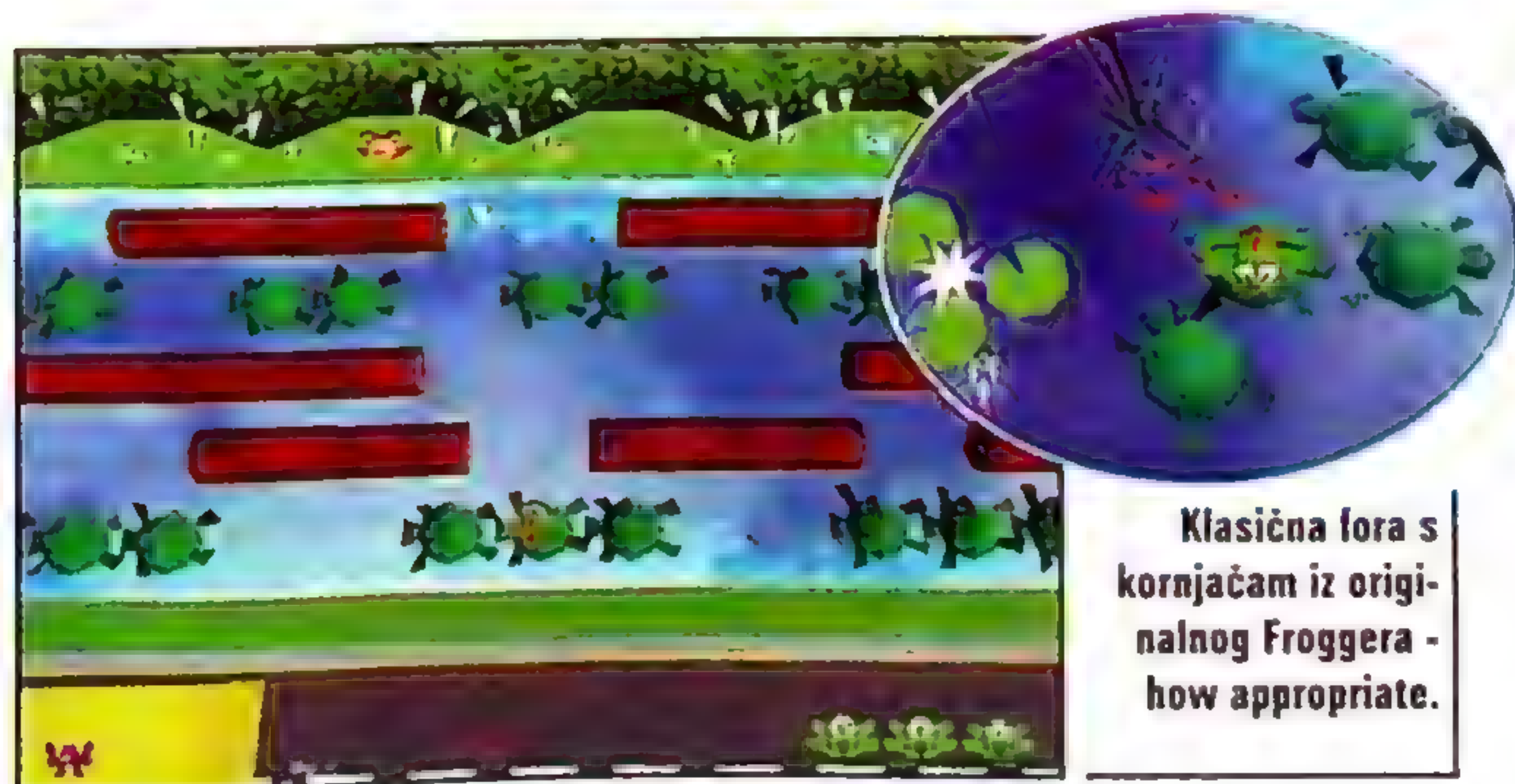
Rekla sam vam da je golem, ali sigurno niste mislili da je ovoliki



Pozitivno je što autori nisu napravili jednostavan ušminkani remake originalne igre, već su fajnirali potpuno nove i prilično igrive nivoove.

## TIPS & TRICKS

Naučite se vještom rukovanju kamerom, trebat će vam na kasnijim nivoima. Uvježbajte se plaženju jezičine i u pokretu. Pčele ćete najlakše izbjeći sakrjujući se iza panja - jer se tada vraćaju u košnicu. Ako vam fali života, ponovno igrajte nivo koji vam najbolje ide dok ih ne skupite dovoljno. Ako ne znate gdje su vam djeca, zakrekećite. Ako je odgovor glasan, znači da su blizu. Upoznajte se s pticama jer će vam uvijek rado pomoći. Najčešće ćete letjeti na njima.



Klasična fora s kornjačama iz originalnog Froggera - how appropriate.

### Frogger

Proizvođač Hasbro Interactive

Arkadno-logička

Izdavač Hasbro Interactive

• krzo dosadi

**76**

• hrza i jednostavna grafika, igrivo za sve uzraste

Prilično uspješni remake Commodoreove uspješnice koji nas je s nostalgijom podsjetio na zlatne osamdesete. Samo, ne daj Bože da se netko opet onako počne oblačiti.

Preporučena konfiguracija		Platforme	3D ubrzanje	Multiplayer
• P133	• 3Dfx Voodoo	<input checked="" type="checkbox"/> PC	<input type="checkbox"/> 3Dfx	<input type="checkbox"/> Internet
• 16 Mb		<input checked="" type="checkbox"/> PSX	<input type="checkbox"/> PowerVR	<input type="checkbox"/> LAN
		<input type="checkbox"/> N64	<input checked="" type="checkbox"/> Direct 3D	<input type="checkbox"/> Modem



# World Cup 98



Tresu se tribine, pale se bakljade, umorni očevi koji redovito plaćaju porez državi i uzdržavaju svoje obitelji sjedaju pred TV ekrane s brdom kokica u krilu i pivom u ruci, u lokalnim birtijama se toče hektolitri pića i padaju oklade, TV programi mijenjaju svoje programske sheme - sve to zbog čudnog sporta u kojem gomila dvonožaca ganja loptu. Po nekim procjenama, ovogodišnje Svjetsko nogometno prvenstvo će pratiti čak dvije i pol milijarde ljudi pa nitko neće ostati pošteđen ovog masovnog događaja, a samo odabrani (čitaj: računalni freakovi) moći će proživjeti atmosferu nogometnog prvenstva pred svojim monitorima i u udobnosti svoje sobe kao nikad dosad. Jedan od takvih je i **Patrik Pencinger** koji uz World Cup 98, EA Sportsovog nasljednika FIFA 98, održava svoje malo Svjetsko nogometno prvenstvo kad god to poželi...



## Soccer

## Re-Invented





Sve je počelo krajem prošle godine, kad nam je u redakciju stigao paket novih igrica Electronic Artsa. Kako smo još uvelike bili u 3D diru, od njihovog smo EA Sports ogranka očekivali novu FIFU, NBA i NHL, sve sa sufiksom 98. Naravno, glavni razlog bila je podrška za 3D(fx) ubrzane sustave. Od spomenutih igara najviše smo zavoljeli FIFU. No, nije to bila obična FIFA, nego FIFA RTWC (Road To World Cup), a taj nam je dodatak u imenu već onda bio pomalo sumnjiv. Ipak, igrali smo do iznemoglosti. I kada smo gubili, nismo mogli skinuti zloban smiješak s lica, likovali smo gledajući kako Voodoo ždere informacije pretačući ih u prekrasnu 3D grafiku za koju biste, udaljeni dva metra od monitora, jamačno upitali "kako su uspjeli dobiti tako dobru TV sliku na monitoru?". Takav naziv igre mogao je značiti samo dvije stvari: ili je netko iz EA Sportsovog marketinga gadno zabrljao i sufiks "Svjetsko prvenstvo" zamijenio sa "Kvalifikacije za svjetsko prvenstvo" ili su u EA Sportsu savršeno isplanirali godinu te nam spremaju još jedan nogomet. Dvojba je bila okončana čim smo dobili pošiljku superekskluzivnih materijala i CD s igrom 60% gotovog koda koji smijemo pregledati, ali ni pod koju cijenu opisivati, a kamoli ocijeniti! Nova Fifa bila je na putu... Sredinom četvrtog mjeseca konačno smo dobili 100% gotovu verziju, ali na zlatnom CD-u, što znači da igra još nije bila u tisku!

## WORLD CUP 98

### Sport na kauču

Što se više bliže 32 velika nogometna dana, počinju nas sve više bombardirati nogometom sa svih strana. Najvažnija sporedna stvar na svijetu odjednom postaje najvažnija stvar u svemiru. Za one koji ne vole nogomet, to je razdoblje torture i inkvizicije, inzistiranja na najmrskijoj stvari, a za nas ostale to je pak razdoblje blaženstva (od utakmice do utakmice nekako se ubije vrijeme). Kupili smo grickalice i pivo, treba još dogovoriti društvo i kod koga ćemo gledati sljedeću tekmu. Cure se na te svete seanse ne dovode tj. dovode se samo ako jaaaaako vole nogomet ili... ako ponesu pijaču - ionako samo kvocaju i hoće neki drugi program... Tako nekako će izgledati naš sportski život u danima koji dolaze, a do tada vam na ovim stranicama opisujemo kako najkvalitetnije ubiti vrijeme do Svjetskog prvenstva (a i između utakmica), u čemu će vam pomoći *World Cup 98*. Novi nogomet iz *EA Sportsa* je prilično diskretno izgubio *FIFA* prefiks, no pozornijim razgledanjem kutije ugledat ćete na zlatnom peharu natpis *FIFA*. Svima koji imalo prate zbivanja u svijetu igara odmah je jasno da je *World Cup 98* izgrađen na čeličnim temeljima *FIFA 98 RTWC* koja je još uvijek, skoro pola godine nakon dolaska na tržište, suvereni

nas je oduševilo u *FIFI*, ovdje je uvelike poboljšano - *World Cup 98* je san svakog ljubitelja sportskih simulacija.

### Nogomet za kraj tisućljeća

Ubacujemo CD, instaliramo i pokrećemo igru i čarolija počinje. Već u prvim taktovima profesionalno miksane uvodne animacije prepoznajemo nedavni chartbuster *Chumbavambe, Tub Thumping*. Wow, znači nastavlja se pozitivna tradicija otkupljivanja prava na glazbu poznatih grupa u *EA Sports* nogometnim simulacijama (u *FIFI 98* otkupljena je pjesma *Song 2* grupe *Blur*). Visokoenergična stvar luči nam adrenalin, ne možemo zaustaviti ni osmijeh na licu, a žmarci prolaze tijelom dok gledamo vrhunski montiranu i izrežiranu uvodnu animaciju. Ostali porizvođači bi se trebali ugledati na *Electronic Arts* koji maksimalnu pozornost posvećuje svojim uvodnim sekvencama te eventualnim in-game animacijama. Pogledajte samo animacije iz igara *Need For Speed 1, 2, 2 SE, 3, Fifa 98, NHL 98, NBA 98* - ne možete odlučiti koja je bolja! Takva vrhunska produkcija karakteristična je za sve njihove naslove, a osim u uvodnim animacijama, očituje se i u odlično dizajniranom sučelju igre koje zaslužuje čistu peticu i kojemu mogu samo (djelomično) parirati *Microsoftove* multimedijalne enciklopedije. Da ne bi zaboravili kako nije riječ o običnom nogometu, nego o Svjetskom prvenstvu, pobrinut će se maskota plavog djetlića koji nas prati od samog uvoda - malo igra nogomet, malo leti oko



"Sve što smo voljeli u *FIFI*, u *World Cupu 98* je poboljšano"

vladar sportskih simulacija u svijetu. Znači, da odmah razjasnimo: *World Cup 98* nije *FIFA* sa izmijenjenom grafikom i zakeljenim *World Cup 98* znakićem na stotinjak mjesta, nego je riječ o potpuno novom i svježem proizvodu dosad nevidene realnosti, dosljednosti i, što je najvažnije, igrivosti! Omjer kvalitete *World Cupa 98* i *FIFA 98* je otprilike jednak omjeru popularnosti utakmice svjetskog prvenstva i kvalifikacija. Sve što

zemaljske kugle i na kraju protrči cijelom Francuskom. No, nije to kraj druženja s njim, on vas čeka i u izborniku, gdje ne dolazi samo povremeno, kao u *FIFI* (sjećam se kako sam ostao zaprepašten kad je prvi put projurio ekranom), nego je postao stalni pratilac smješten u donjem desnom uglu zaslona - ondje pleše, tehnicira, izvodi gluposti s lopatom i ostale vragolije. Zanimljivo je da je u *WC 98* djetlić 3D objekt koji

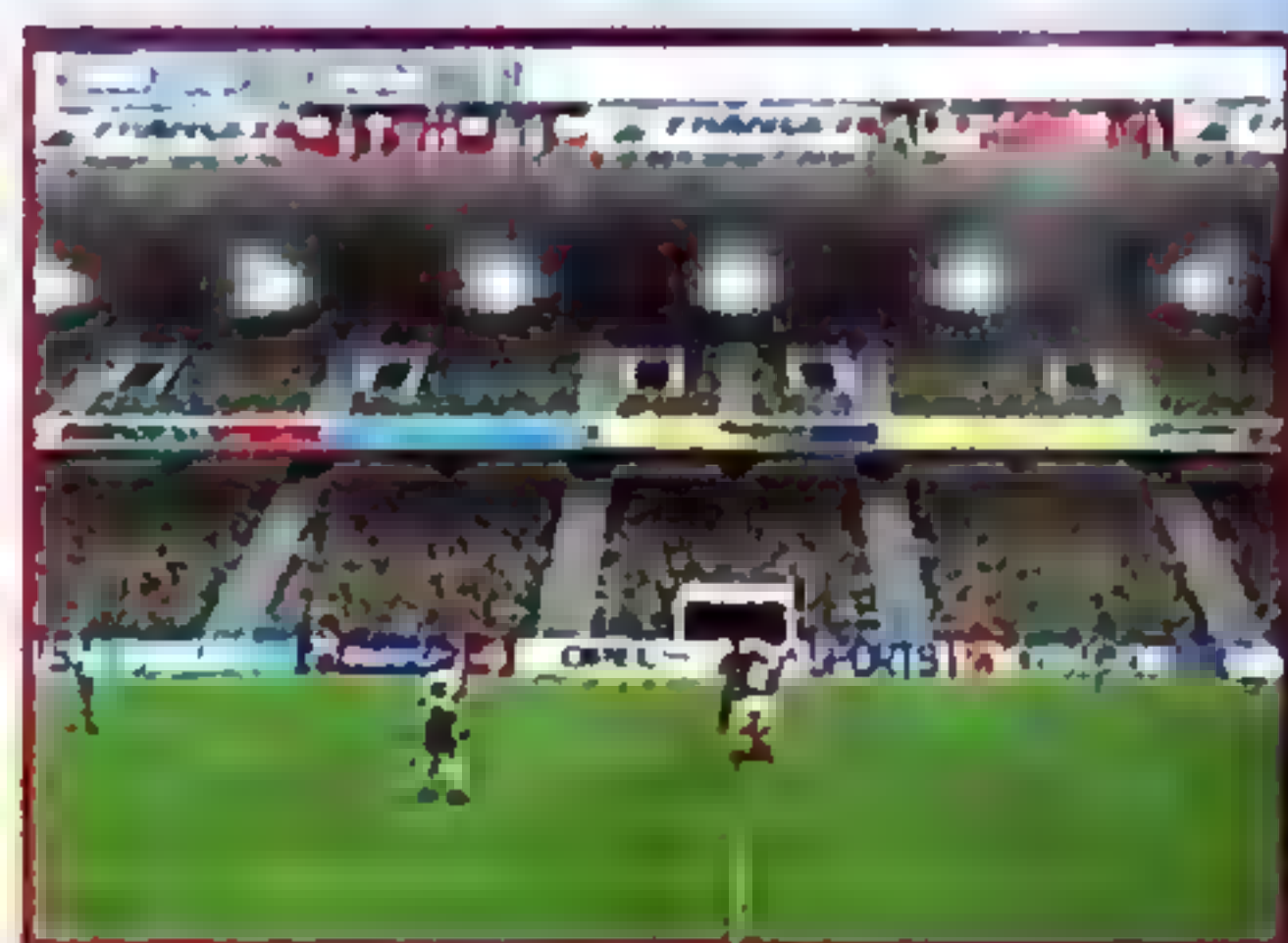


Mnogi kutevi kamere dopuštaju vam da nađete onaj pravi, koji vam najviše odgovara ma koliko bili izbirljivi!



## Tresu se tribine

Momčadi izlaze na teren, gledatelji kliču... Odsvirane su himne i utakmica može početi!



se u realnom vremenu iscrta, dok je u *FIFA* bio predrenderiran, što znači da ga je zabavnije gledati. Odgledavši prekrasno dizajnirane izbornike i djetlićevu predstavu, bacismo se na igranje same igre. Odlučili smo započeti lagano - prijateljskom utakmicom. Sebi uzimam *Brazil*, a za protivnika *Jamajku*. Očito mi se još nije vratila vjera u vještine stečene igranjem *FIFE*. Prije igre, u animaciji je predstavljen odabrani stadion i mjesto u kojem je on smješten (na raspolaganju vam je 10 francuskih stadiona na kojima će se igrati Svjetsko prvenstvo). Prije početka utakmice gledamo iz različitih kuteva kamere razmještanje igrača i sudaca po stadionu. Uočljiva je nevjerovatna fluidnost, točnost i realnost pokreta. Teksture su gotovo savršeno nalijepljene, a igrači se čine nekako kompleksnijima i vjernije prikazanima od onih u *FIFA 98*. Glasovi komentatora su također znatno poboljšani - sve sitne nerealnosti koje smo zamjećivali u njihovom govoru su uklonjene, a brzina i boja izgovorenih riječi sada je naglašenija. Dakako, nikad neće moći zamijeniti stvarnog komentatora, znatno im je manji fond riječi, ali zato barem nikad ne griješe! Konačno počinje utakmica. Sve što smo voljeli u *FIFA*, ovdje je poboljšano. Pokretljivost i realnost igrača je gotovo nevjerovatna. Ubrzo se ufuravam i, kako sam i očekivao, smoglo sam *Jamajku* 8:0. Ipak mi je ostalo nešto od vještine, mada se nije lako prisjetiti svih petnaestak tipki potrebnih za savršenu kontrolu nad loptom. Ne zaboravite, mnoge tipke imaju jednu funkciju u napadu, a drugu u obrani! Moguće je rabiti i specijalne kombinacije tipaka, primjerice, ALT+nešto ili

CTRL+nešto, za specijalne, iznimno atraktivne poteze! Drugačiju će funkciju imati pojedine tipke ako ih na brzinu dotaknete ili malo duže stisnete. Odmah postaje jasno da je gotovo nemoguće postići zadovoljavajuću igrivost kad igraju dva igrača jer će oba kontrolirati igrače na istoj tipkovnici. Čak i ako jedan rabi joystick, bit će uvelike zakinut za neke specijalne poteze ako mu joystick ima samo dva gumba. Za one kojima se žele zabavljati s opcijama 8 predloženih konfiguracija kontrolera, one su još uvijek tu. Postoji i mogućnost određivanja uplitanja računala u igru. Pomoć računala ili potpuno preuzimanje vođenja igre možete očekivati za sljedeće akcije: nišanje, udarce glavom, prelaženje igrača (driblanje), dodavanje lopte i menadžment momčadi (ovdje se misli na zamjene igrača, promjene formacija...).

Iako multiplayer može biti iznimno zabavan i bez ikakvih prtljanja oko namještanja kontrola, jedan od igrača hendikepiran je ograničenijima joysticka. No postoji specijalna mogućnost igre *Catch Up Logic* koja će osigurati neizvjesnu utakmicu bez obzira na razlike u kvaliteti igranja ljudskih igrača. Stvar radi prilično jednostavno: momčadi koja gubi

pomaže računalo, tj. odmaže boljem. Kad je rezultat izjednačen, računalo se prestaje uplirati, no čim jedan od igrača dođe u vodstvo, pomaže lošijemu i lakše mu je zabiti *equaliser*. *Team Handicapping* je također zgodna opcija. Kada je uključite, nećete više moći opravdati poraz starom forum o boljoj momčadi: ovom opcijom računalo izjednačava karakteristike obaju momčadi i jedina stvar koja odlučuje



## "World Cup nije blijeda kopija, nego u potpunosti nabrijan nasljednik *FIFE 98*"

o pobjedi je znanje i spretnost (stvar pomaže i u liječenju kompleksa)! Npr. igrate sa *Jamajkom* (jako volite reggae i ostale jamajkanske autohtone proizvode pa vam je nekako prirasla srcu) i *Brazil* vas ubija u pojam. Vi poludite, uključite *team handicapping* i namažete *Brazil*! Ako je pak ova opcija isključena, momčadi su rangirane prema FIFA poretku pa će tako onaj koji izabere *Brazil* imati najjaču momčad, a *Jamajku* ili *Kinu* najslabiju. Ako čak ni tada ne uspijete izliječiti komplekse, promijenite težinu igranja na *amateur* (postoje tri težine igranja: *amateur*, *professional* i *world class*) i odaberite lakšeg protivnika dok ne izbrusite nogometne vještine. Hrvatska je po FIFA-inom poretku negdje u zlatnoj sredini, s tendencijama prema vrhu ljestvice. Tko zna, možda nam se osmijehne sreća na prvenstvu...

### Prvenstvo za pamćenje

Znate li da će ovogodišnje nogometno prvenstvo biti najveće dosad? Očekuje se da će utakmice preko malih ekrana pratiti oko 2.5 milijarde ljudi, a na samom prvenstvu očekuje se više od 2.5 milijuna ljudi. No kako sve to radi na računalo? Pošto smo imali relativno malo vremena za razigravanje *World Cupa 98*, odlučili smo odigrati jedno ubrzano svjetsko prvenstvo. Postavili smo trajanje poluvremena na 2 minute, igru smo ubrzali do maksi-

muma (iznimno zabavno, pokušajte!), težinu igranja postavili na *amateur* i krenuli o odabir momčadi. Dvojili smo: hoćemo li igru završiti lakim (*Brazil*) ili pravim putem (*Hrvatska*). Ipak prevagnuli su patriotski osjećaji, odlučili smo se za Hrvatsku. Po odabiru svjetskog prvenstva kao moda igre, treba odabrati 32 od 40 momčadi koje će sudjelovati. Izostavili smo one najs-

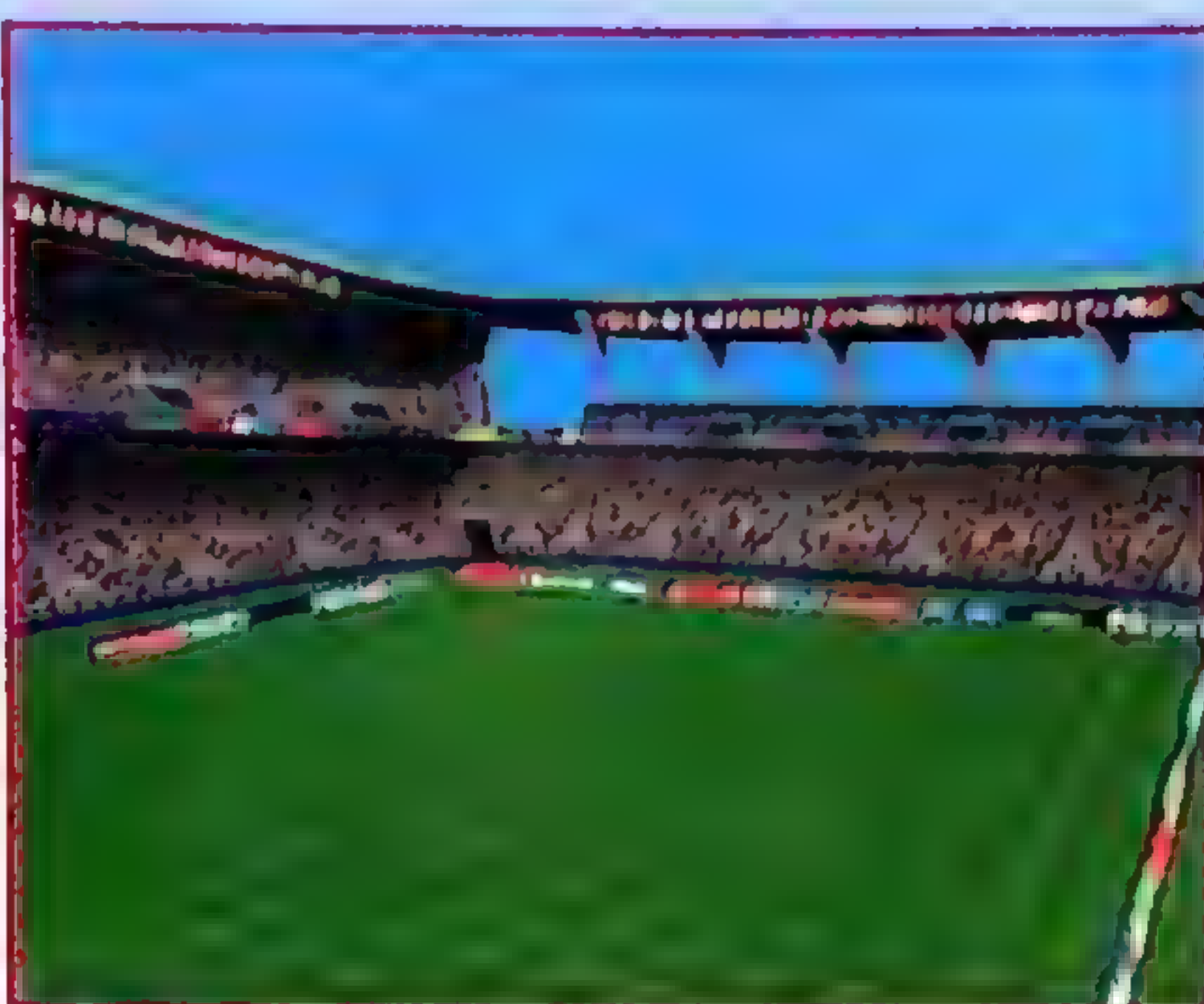
abije i krenuli u boj. Dopala nas je B grupa u kojoj su bile *Amerika*, *Rusija* i *Maroko*. Slijedi prekrasna, ali kratka animacija za dobrodošlicu u *Francusku*. Kroz grupu B lako smo se probili (kako i ne bi kada smo imali najlakše protivnike)! Osim toga, i strogost suca smo stavili na minimum pa je bilo i slomljenih nogu... (priljavi start s udarcem izvodite tipkom Q). Uslijedile su utakmice s mnogim momčadima - *Švedska*, *Francuska*, *Argentina*, sve pobjeda do pobjede. Svi su u srazu s nama postali gubitnici. Igrom slučaja u polufinalu nam je je protivnik bila reprezentacija *Jugoslavije*. Iako im je prema FIFA rankingu reprezentacija nešto bolja od naše, smoglo smo ih. U finalu nam je protivnik bio stari poznanik, *Brazil*. Ipak, *amateur* težina igranja i iskustvo stečeno u prijašnjim utakmicama, učinili su svoje - Hrvatska je zasjala na vrhu svjetskog trona (tko zna, možda se slično dogodi i u *Francuskoj*!) Eto tako, pobijedili smo i što sad? Šetajući mišem po uvodnom izborniku, ostali smo bez riječi kad nam se otkrio dodatni izbornik, *Cup Classics* - 8 utakmica s prijašnjih nogometnih prvenstava. Svi stariji finali su u crno-bijelo-smečkastoj tehnici, igrači nose smiješnoširoke dresove i igraju starom kožnatom loptom, dok su novije utakmice u boji ali stadioni, odjeća pa čak i frizure igrača odražavaju modu određenog vremena ("fudbalerke"...hehe). Ovu fantastičnu opciju nismo vidjeli ni kod jedne nogometne simulacije dosad! Zanimljivo je kako je zgodno iskorištena promjena palete igranja za





## Stadioni

Stadioni su izrađivani s posebnom pozornošću da bi u potpunosti nalikovali stvarnim!



"Mislim da ću se *World Cupu* vraćati i nakon 10 godina samo da me podsjeti na ovo francusko ljeto"



Tabačina u Classic Cup modu postaje vam dostupna tek ako pobijedite na svjetskom prvenstvu!

starije crno-bijele utakmice koje izgledaju kao smiješni nijemi filmovi. Kako je samo zabavno povećati brzinu igranja, čime crno-bijele utakmice postaju brže negoli su u stvarnosti, baš kao i nijemi filmovi (sigurno su svi gledali *Charlie Chaplina* ili *Bustera Keatona*).

### Tehnikaliije

*Electronic Arts* su se itekako morali potruditi pri izradi ove igre. Bili su u potpunosti svjesni činjenice da će *World Cup* imati lošu prodaju bude li blijeda, malo šarenija kopija *FIFE 98*, zato su ozbiljno prionuli poslu i rezultati su vidljivi! Ponajviše je poboljšana grafička engine - sada podržava sve 3D kartice kompatibilne s *Direct3D* standardom (sjećate se, *FIFA* je podržavala samo *3Dfx* temeljene kartice). Izradi izbornika dana je velika pozornost, uistinu su prekrasni! Zvuk ima surround opciju, što će veseliti mnoge, a posebno dobitnika surround kompleta u Hackerovoj nagradnoj igri! 4-kanalni zvuk dočarava vjerno stadionsku atmosferu u vašoj sobi! Glazba je nevjerovatno dobra. Osim uvodne *Chumbawambine* stvari, tu je jedan odličan mix *Tub Thumpinga*, dok su ostalo odlične *drum'n bass* skladbe. Motion capture je doveden do savršenstva, detalji vezani uz momčadi također su obnovljeni, a uklonjeni su i propusti iz *FIFE* (npr. u *FIFA 98* *Robert Prosinečki* je bio crnokos, a u *World Cupu 98* je konačno plavokos). Također su ubačene i moguće izmjene reprezentacijskih dresova, tako ćete našu reprezentaci-

ju vidjeti u prekrasnim novim dresovima! Dodatni su mnogi specijalni potezi kao i tipke kojima naređujete kretanje cijeloj momčadi (primjerice C za zamku sa zaledem ili V za pressing u napadu). *World Cup* nije blijeda kopija nego u potpunosti nabrijan nasljednik *FIFE 98*.

### Dakle?

Poznate su vam one dvojbe pri kupnji neke igre: hoće li mi se svidjeti, je li opravdano dati toliku lovu za igru. Vjeruje, isplati se. *World Cup 98* jedna je od rijetkih igara uz koju ćete mnogo naučiti o nogometu (između utakmica postoji kviz *World Cup Trivia*, a u opisu svake reprezentacije je i nekoliko pitanja o svakoj zemlji.) i pritom se zabaviti do besvjesti. Što je još važnije, igra nosi obilježje jednog vremena kao rijetko koja dosad. Posebni *Classic mod* daje vam mogućnost da osjetite prošlost. Ova opcija sigurno će se svidjeti starijim igračima koji su nekoć bili vatreni navijači na nekom od prvenstava u *Cup Classicsu*. Mislim da ću se *World Cupu* vraćati i nakon 10 godina samo da me podsjeti na ovo francusko ljeto! Definitivno kupiti! Iako možda i niste nogometni freak, dajte šansu ovoj igri - jamčim vam da ćete je zavoljeti. Uostalom takav primjer smo imali i u redakciji. Naša recenzentica *Kristina*, poznato je, mrzi sve dvonošce koji natjerava loptu no nekako smo je uspjeli nagovoriti na *World Cup* - sada smo sretni ako izvučemo nerješenje!



### world Cup

Sportska simulacija

Proizvođač EA Sports

Izdavač EA Sports



• Svjetsko prvenstvo je za vrijeme ispitnih rokova na faksu.

95

• Grafika, pokreti, zvukovi, igrivost... sve.



Najcjelovitija i najbolja simulacija nogometa svih vremena. Prekrasno izgleda, prekrasno zvuči i igriva je do besvjesti. Ima odličan timing i reklamu, što će itekako pomoći prodaji! Mi volimo *World Cup 98*!



Preporučena konfiguracija

• P133 • 3Dfx Voodoo  
• 16 Mb

Platforme

☒ PC  
☒ PSX  
☐ N64

3D ubrzanje

☐ 3Dfx  
☐ PowerVR  
☒ Direct 3D

Multiplayer

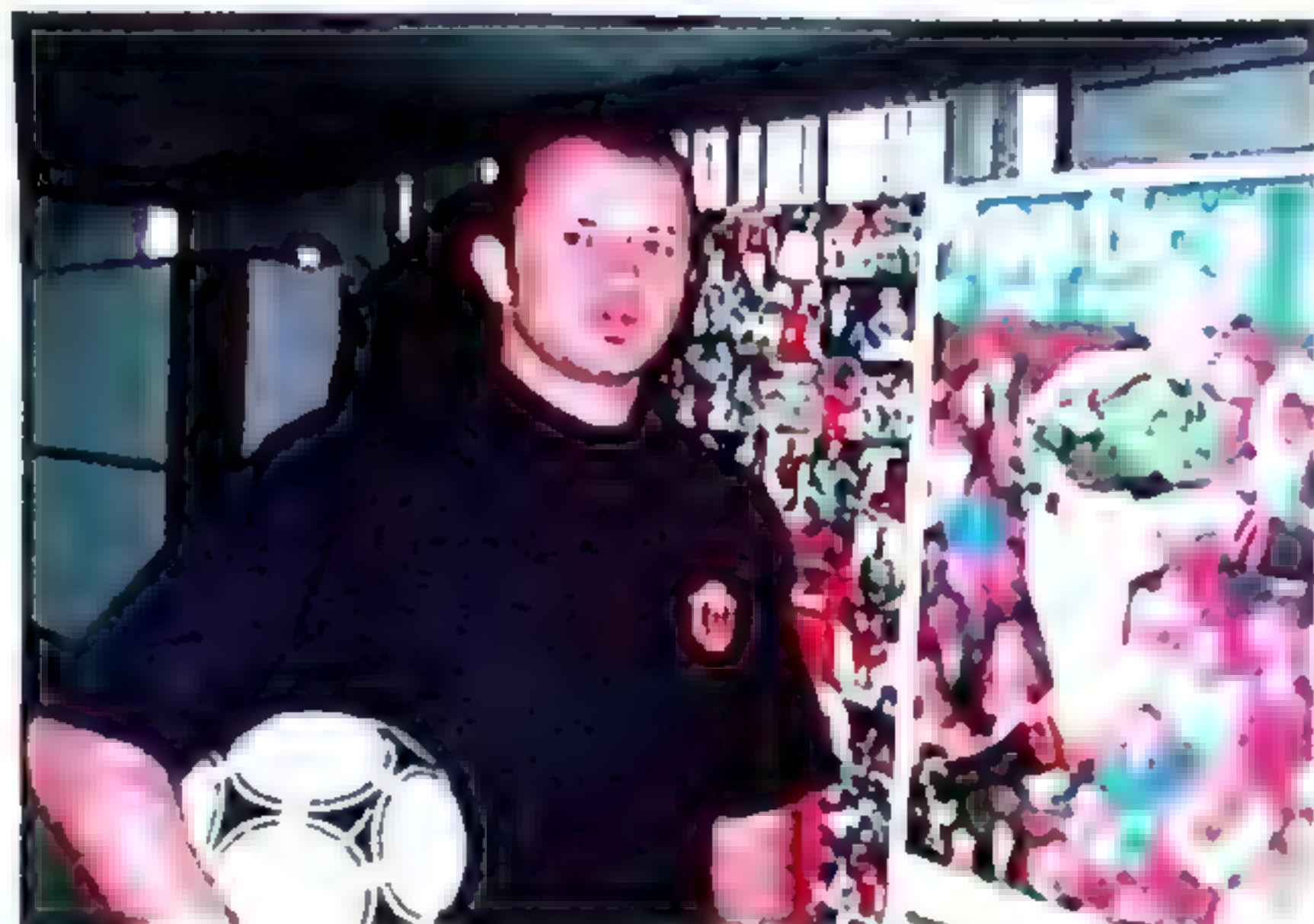
☐ Internet  
☐ LAN  
☐ Modem





# Nick, Karry i Marc

Producenti World Cupa 98



Nick Malaperiman, producent Nintendo 64 inačice WC 98 - prava "nogometna" faca

**Road to World Cup je nesumnjivo jedna od najboljih nogometnih igara za Playstation, N64 i PC ikad napravljena. Svi ljubitelji nogometa odavna su već kupili kopiju. Ne mislite li da će ljudi biti razočarani kad shvate da je World Cup 98 samo još jedna verzija Fife?**

• Zašto bi bili razočarani? Napravili smo novu igru boljeg izgleda i igrivosti. Mnogo je tu novoga. Uvelike poboljšani pokreti igrača motion capture tehnologijom, poboljšana umjetna inteligencija igrača, a naravno tu je i ugođaj svjetskog prvenstva – nacionalne himne, navijači i cijeli turnir u svoj svojoj slavi! Paralelno su radila dva tima te smo mogli završiti igre unutar željenih rokova. World Cup je igra u cijelosti usmjerena dočaravanju ugođaja svjetskog kupa u domovima igrača. Nove mogućnosti daju cjelokupnoj igrivosti drugačiji, novi okus

Usporedimo li Fifu RTWC, shvaćamo da

je skoro sve u World Cupu poboljšano. Zašto se neka od tih poboljšanja nisu pojavila u Fifi? Je li možda bilo premalo vremena, ili ste pokoji specijalnu mogućnost možda zadržali za World Cup?

• Mi ne radimo na taj način! Na stvaranju Fife radili smo nevjerovatno mnogo i donijeli ljudima najbolji nogomet na tržištu. EA Sports ulaže više novaca i vremena u sportske simulacije od ikoje druge kompanije koja razvija kompjutorske igre u svijetu. Evo, nabrojiti ćemo vam neke od novih elemenata u World Cupu 98. Najvažnije nam je bilo povećati igrivost Fife. Proveli smo mnoge sate igrajući i tražeći eventualne nedostatke. Dodani su novi elementi strategijskom dijelu igre. Uvedena je nova dimenzija globalne kontrole tima u letu. Za vrijeme igre, stiskanjem za to određenih tipaka možete mijenjati formaciju igrača, poslati ih sve u napad ili napraviti zamku sa zaleđem. Poboljšan je kompjutorski protivnik kojeg ćete teško pobijediti u World Class modu jer rabi sve moguće specijalne poteze ne bi li vas preveslao! Poradili smo i na brzini reagiranja kontrolera. Tako sada igrači reagiraju brže i preciznije, što je postignuto posebnom Compression Touch Tehnologijom. Dodali smo mogućnost promjene brzine same igre. Novost su također i različiti modovi hendikepiranja jednog tima, tj. kompjutorskog pomaganja drugom timu kako bi utakmice između dva ljudska igrača bile uzbudljivije.

U Fifi se sjećamo čudnih odluka sudaca o zaleđu, što nas je natjeralo da jednos-



Kerry Whalen, producent - whadda balls, huh...

**tavno isključimo kažnjavanje zaleđa. Primjetili smo da je to nešto bolje riješeno u World Cupu..**

• Imate pravo, poradili smo na sučevim odlukama, dali smo mu malo "mozga". Prije se sudac držao 100% pravila, no sada smo u odlučivanje ubacili algoritam za variranje sudačkih odluka, što suče čini realističnijima. Ipak, naši suci ne griješe, provjerite instant replay ako ne vjerujete...

## WORLD CUP 98

### MALO TAKTIKE

**Za one koji se prvi put susreću s Fifom:**

Nemojte luđački stiskati po svim gumbima, radije proučite koju će akciju izazvati stiskanje pojedinog gumba (tipke). Svi najbolji trik potezi zahtijevaju držanje L2 ili R2 gumba na PSX kontroleru, odnosno Alt ili Ctrl na PC-u: treba ih držati neko vrijeme, i to u kombinaciji sa drugim gumbima (slično kao SHIFT kada pišete velika slova)

Nemojte misliti da vam je za potpuno ovladavanje World Cupom dovoljna samo vještina, morate

razmišljati uaprijed i taktizirati. Prije nego započnete igru, otidite do Team Managementa i pregledajte formacije na raspolaganju i postavke strategijskih opcija. Najbolje je namjestiti 3 IGM postavke na sljedeći način: IGM1 - supernapad (3-3-4), IGM2 - neutralno (4-4-2), IGM3 - superobrana (5-3-2). Kompjutorski protivnik će pokušati nekoliko strategija ne bi li probio vašu obranu. Ovisno o snazi njegova napada i prijetnje, mijenjate konfiguraciju igrača na travnjaku. Kadgod vam je sumnjivo, koristite superobranu! Posebno pozornost posvetite najjačim igračima jer oni zabijaju golove u 90% slučajeva!

#### U napadu:

Koristite "wing back run" Ako nikako ne uspijevate prijeći sredinu igrališta, poslužite se ovom taktikom. Stisnite Alt+Ctrl, tj. L2+R2 i potom tipku za sprint. Potražite igrača s taktičkim indikatorom koji se

probija kroz protivnika. Maknite se u drugu stranu s loptom i odvučite protivničke igrače. Prije nego što igrač u proboju uđe u zaleđe, uputite mu loptu

#### Koristite "through run"

Ova taktika poslužit će također za prolaz protivničke sredine. Stisnite Alt+Ctrl, tj. L2+R2 i potom tipku za dodavanje. Igrač s taktičkim indikatorom potrčat će dijagonalno ka protivničkoj obrani. Prije nego što igrač u proboju uđe u zaleđe, uputite mu loptu

#### U obrani:

Pritisak u obrani Otprilike trećina golova postiže se iz kontranapada. Uporabite taktiku pritiska u obrani da biste natjerali protivnika na brže dodavanje - možda i pogriješi. Stisnite Alt+Ctrl, tj. L2+R2 i potom tipku za udarac po голу. Vaši igrači će vršiti pritisak na protivnika. Pripazite, igrači se čestom

uporabom ove funkcije brzo umore pa vam se to na dugoročno baš i ne isplati. Dobar obrambeni trik je zamka sa zaleđem. Za aktiviranje stisnite Alt+Ctrl, tj. L2+R2 i potom tipku za visoki udarac (lob). Ipak, pripazite, iskusnije igrače nije lako prevariti...

#### Osnovne strategije

Preispitajte protivničke redove o njihovim slabostima i onda ih iskoristite za proboj. U pravilu je lakše prijeći protivničke igrače na krilu. Ako se probijate sredinom, dobra je taktika brzo dodavanje. Dok je lopta na putu između igrača, stisnite dodavanje i potom smjer u kojem treba ispucati loptu - na ovaj će način protivnik mnogo teže pratiti vaš napad i lakše







Marc Aubanel, producent - ekskluzivni pogled iz srea razvojnog odjela Electronic Artsa. Čuvana vrata kroz koja programeri gura-ju pizze, na žalost, ovdje se ne vide.

**Čekaj malo! Vi ste Kanađani, a Kanada nije poznata kao nogometna velesila. Razumljivo mi je da ste izdali najbolju hokejsku simulaciju, ali kako ste uspjeli izdati najbolju nogometnu simulaciju na svijetu?**

•Možda i nismo nogometna velesila, ali nogomet se kod nas ipak igra. Štoviše, nogomet je najrasprostranjeniji sport među mladim Kanađanima. Nažalost, na profesionalnoj razini nismo baš jaki. Većina članova naše kompanije se više-manje aktivno bavi nogometom. Ipak, stručne stvari ostavljamo stručnjacima. Tako, primjerice, imamo posebne nogometne taktičare, statističare, dizajnere... naravno, imamo i mnoštvo mašinerije tipa motion capture uređaja, potom imamo posebni studio za obradu zvuka...

**Fifa RTWC postigla je mnogo u prošlosti. Kako se osjećate kada svi hvale vaš proizvod? Ostane li vam vremena proučiti kritike?**

•Odličan je osjećaj kad netko hvali vaš rad. Naravno, bez iskrene kritike ne bismo mogli poboljšavati proizvode, tako da je i ona dobrodošla. Mislim da smo mi sami sebi najžešći kritičari. Uvijek osjećamo da neki elementi mogu biti još bolji i onda na tome ustrajno radimo dok ih ne usavršimo do granica mogućnosti. Ipak, potrebna je kritika potrošačkog tijela kako bi se uočili eventualni propusti i igra napravila još boljom. Primjećujete li da su sve uočene pogreške i nedostaci Fife poboljšani u World Cupu?

**Znamo da World Cup neće biti prebačen na Sega Saturn. Radite li možda na verziji za Sega Katana konzolu?**



**Hoćete li rabiti mogućnosti Nintendovih 64DD diskova za proširivanje baze podataka o timovima i eventualne korekcije u kodu?**

•World Cup biti će dostupan na svim komercijalnoisplativim sustavima. Trenutačno proučavamo mogućnosti 64DD drajvova i vjerojatno ćemo ih podržati.

**Za kraj, što mislite tko će pobijediti u Francuskoj?**

•Pa, potencijalni pobjednici su Nijemci, mada treba pripaziti na Španjolce i Argentine. Ipak moja prognoza je Francuska ili Brazil. Iako sam Englez, ne držim da bi naša reprezentacija mogla pobijediti neprijatelje takvog kalibra, ali opet, nikad se ne zna...

zabiti gol. Ne treba uvijek posezati za hazardnim startovima da biste vratili loptu, treba pustiti protivnika neka se probija i napravi grešku u dodavanju ili mu jednostavno uzeti loptu s noge. U blizini gola nikad ne rabite startove jer će uzrokovati opasne slobodne udarce.

**Posljednja linija obrane**  
Obično je najteže prijeći upravo ovaj

dio neprijateljeve obrane ali ćete to najlakše postići uporabom specijalnih poteza tipkama Alt i Ctrl, tj. L2 i R2 u kombinaciji s ostalima za postizanje cool poteza! Često će vas izvući skok preko nestrpljivog protivničkog igrača koji uklizava. Ako vas iziritira protivnička obrana i vidite da je nikako ne možete proći, pokušajte izboriti faul bacanjem na travu (tipke Alt i Ctrl, tj. L2 i R2 u kombinaciji sa

skokom). Ne treba uvijek ustrajati na prelasku svih obrambenih igrača. Često je moguće propucati posljednja dva-tri obrambena igrača i ugnijezditi loptu u mreži. Ponekad se lopta odbije od vratnice, što je također dobra prilika za pogodak. promatrajte u kojem se smjeru kreće golman - uvijek pokušajte ciljati u suprotnu stranu gola jer su tada golmanove šanse najmanje

### SPECIAL

**Najatraktivniji udarac u nogometu, tzv. škarice (bicycle kick), izvodi ovako:**  
Držite Ctrl, stisnete visoki udarac (lob), stisnete nakratko, otpustite i ponovno stisnete udarac po голу. Ako se hoćete napraviti jako važni, stisnite sprintanje kada golman ima loptu - spustit će je na travu i možete krenuti s njim u napad, pa čak zabiti i gol!

### SPECIAL



### PC CHEATS



Otiđite u Customize Player izbornik i upišite sljedeća imena (ako su ispravno upisana, čut ćete zvučni signal).

"Cartman"  
"Gonzo"  
"Gabo"  
"Kyle"  
"Mr Hat"  
"Powder"  
"Neila"

"Zico"  
"Hurst"  
"Kenny"

Otiđite sada u odabir utakmice i stisnite scroll lock - podiže se Sheat izbornik - aktivirajte one koje želite. Posebno bizarni efekti postižu se kombiniranjem, hehe.



# Nagradna igra

Hackera u suradnji s Electronic Artsom,  
najvećim europskim izdavačem igara!

# OSVOJI

## WORLD CUP 98

Ovo može  
samo HACKER

3 primjerka  
World Cupa 98 za PC



1 primjerak  
World Cupa 98 za PSX



3 kape s uzorkom  
hrvatske reprezentacije



original Lotto majicu  
koju nosi hrvatska  
nogometna reprezentacija



3 majice EA Sports-a



HACKER



EA  
SPORTS

## SRETNOST

**ODMAH** Ispuni nagradni kupon  
(potraži ga u Hackerovoj knjižici) i pošalji ga do 10. lipnja na adresu redakcije.  
Imena sretnih dobitnika objavljujemo u sljedećem broju Hackera



# M1 Tank Platoon 2

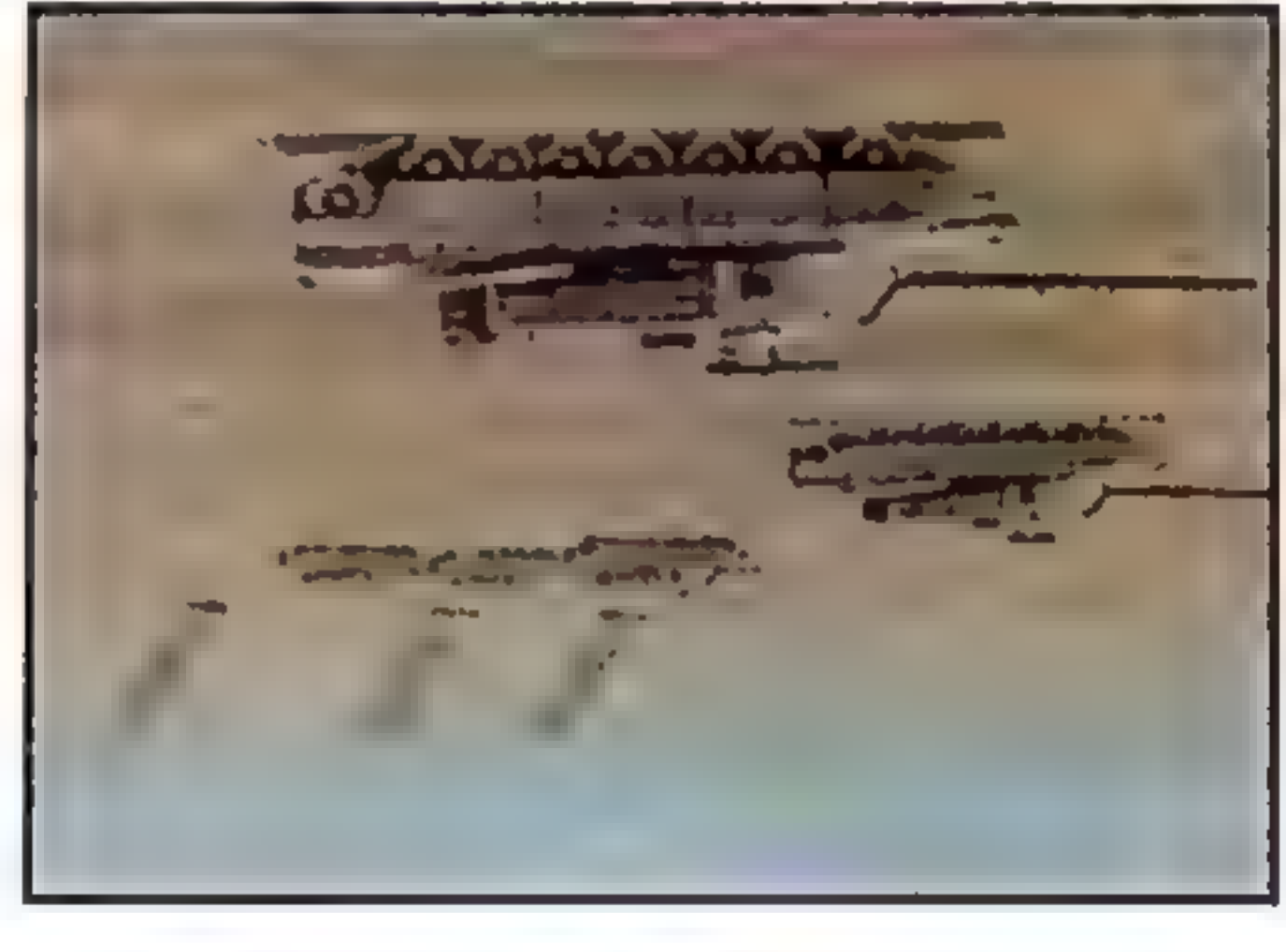
Programerska kuća Microprose je još davne 1989. izdala igru M1 Tank Platoon koja je jale dočarati atmosferu koju je ta igra pružala, no samo se Armored Fist 2 uspio približiti tom cilju, no sve što Alan Graf želi je igrati tenkovsku simulaciju u kojoj se tenkom neće moći prolaziti kroz zgrade.



Grafika u igri je doista prekrasna, a velika je pozornost posvećena detaljima poput pješaka koje trči, skače, puze, gmiže itd.

U svakom slučaju, M1 Tank Platoon 2 je jedna od najboljih tenkovskih simulacija ikad izdata. Igra je izdana pod imenom M1 Tank Platoon 2, ali u stvari se radi o nastavku prvog dijela, M1 Tank Platoon. Igra je izdana pod imenom M1 Tank Platoon 2, ali u stvari se radi o nastavku prvog dijela, M1 Tank Platoon.

U igri je uključeno 5 kampanja: Zlatni rat, gdje je Saddam Hussein bio krivo shvaćen te je, da bi se ispravio, odlučio zaraditi sa Saudijskom tenkovima, bez gubitaka. snage uništile pedesetak neprijateljskih iz Zlatne kampanje, gdje su američke kampanje je i čuvena 73 Easting misija topničke podrške (jedna od takvih nacija između vašeg voda te zračne i ju dosta koncentracije i dobru koordinaciju očekuju dosta teške misije koje iziskuju nego prijedete na kampanje jer vas tu misije, koje dobro izvježbajte prije vodom. Tu su i klasične single player upravljati svojim Abramsom i pratećim i nisu rođeni tenkisti moći ubrzo vrlo dobro riješene pa će i oni koji baš ošete - samostalno Training misije su prolaze kroz kuću ili drvo bez da ih programerskog nemara što tenkovi ka. Jedina zamjerka koja ide na račun i premještanju svakog pojedinog čovjeka, jedina zamjerka koja ide na račun i održavanju voda te unapređivanju Velika je pozornost posvećena kreiranju i održavanju voda te unapređivanju odsimuliranih do najsitnijih detalja autenticih vozila, razradenih i pogorke i sl. Inače, u igri ima oko 70 voze cikaćak ne bi li izbjegli vaše na pod pucare li po njima, tenkovi igra. Tako se, primjerice, pješaci bacaju ima odlično razraden AI, kao i vozila u igri, moram priznati, vrlo živahno i slučaj kod M1TP2 - pješstvo je u ovoj ganah bitmapa po terenu, no to nije



Abramsi na djelu



Ovako izgleda protivnički tenk iz vaše perspektive

U igri je uključeno 5 kampanja: Zlatni rat, gdje je Saddam Hussein bio krivo shvaćen te je, da bi se ispravio, odlučio zaraditi sa Saudijskom tenkovima, bez gubitaka. snage uništile pedesetak neprijateljskih iz Zlatne kampanje, gdje su američke kampanje je i čuvena 73 Easting misija topničke podrške (jedna od takvih nacija između vašeg voda te zračne i ju dosta koncentracije i dobru koordinaciju očekuju dosta teške misije koje iziskuju nego prijedete na kampanje jer vas tu misije, koje dobro izvježbajte prije vodom. Tu su i klasične single player upravljati svojim Abramsom i pratećim i nisu rođeni tenkisti moći ubrzo vrlo dobro riješene pa će i oni koji baš ošete - samostalno Training misije su prolaze kroz kuću ili drvo bez da ih programerskog nemara što tenkovi ka. Jedina zamjerka koja ide na račun i premještanju svakog pojedinog čovjeka, jedina zamjerka koja ide na račun i održavanju voda te unapređivanju Velika je pozornost posvećena kreiranju i održavanju voda te unapređivanju odsimuliranih do najsitnijih detalja autenticih vozila, razradenih i pogorke i sl. Inače, u igri ima oko 70 voze cikaćak ne bi li izbjegli vaše na pod pucare li po njima, tenkovi igra. Tako se, primjerice, pješaci bacaju ima odlično razraden AI, kao i vozila u igri, moram priznati, vrlo živahno i slučaj kod M1TP2 - pješstvo je u ovoj ganah bitmapa po terenu, no to nije



Zračna potpora je uvijek dobrodošla

neki noviteti u svim dosadašnjim tenkovskim simulacijama, pješstvo je su neki noviteti u svim dosadašnjim tenkovskim simulacijama, pješstvo je ovo je definitivno nešto nevideno na polju tenkovskih simulacija. Uvedeni ako ste srećan vlasnik 3Dfx kartice, jenom podrškom za 3D ubrzavaće pa prekrasna grafika sa već danas uobičajenim simulacijama. M1 Tank Platoon 2 krasni "pomaknuti" standard u tenkovskim svog prethodnika ponovno da izda nastavak koji će poput



Karta uvelike olakšava zapovjedanje jedinicama

Američki topnici su uvijek spremni prvi početi pucjavinu. Naravno, prvo će rabiti STAFF granate, najrazornije su i imaju najveći domaći Najbolji način da ih spriječi da ih potuše je narediti prekid vatre dok ne dođete u bolji položaj i ondje ih mnogo bolje iskoristiti. Pokretljivost, a ne brzina je ključna za preživljavanje. Budite li isli prebrzo, često ćete se odvojiti od ostataka sponiž snaga koje su vam koriste teren. Visoko zemljište je idealno mjesto za opaziti protivnika, ali će i on ondje lakše opaziti vas. Stoga nikad ne šaljite više od jednog tenka u izviđanje navih brda ili, ako možete, za to uporbite pješstvo. Držite udaljenost. Vaši tenkovi imaju veći domet od protivničkih pa nema razloga za nepotreban rizik. Nemajte previše pješstvo, jer iako su dobro opremljeni, mogu zadati jak udarac protivniku. Kad ih ne trebate, naređite im odstupanje u Bradleje i preživjet će topnički udar.

**M1 Tank Platoon 2**  
Simulacija tenka

**87**

**Proizvođač:** Microprose  
**Izdavač:** Microprose

**Platforme:** Windows, Macintosh, Amiga, Atari, DOS  
**3D ubrzanje:** 3Dfx Voodoo, 3Dfx Voodoo2, 3Dfx Voodoo3  
**Multiplayer:** LAN, Modem

**Preporučena konfiguracija:**  
• P166MMX • 30MB  
• 32 MB

**Bugovi i detaljnost:**  
• Izvrsan AI  
• Grafiku i detaljnost

**tenk prolazi kroz kuće i drveće**

Dosad najbolja simulacija modernog tenka s punim prepusima koji se mogu i oprebiti

Stenice koje život znače



# Since time began, there

# many have

## GATEWAY2000

### P5-166/200/233 MMX

- INTEL P5
- 166/200/233 MHz MMX
- 32-256 MB SDRAM
- 512 KB PIPEL.CACHE
- FDD 3.5", MS MOUSE
- 2.1/4.3/8.4 GB HDD
- MATROX MILLENIUM
- II 4Mb SGRAM
- CD-ROM 32xSPEED
- 15"/17"/21" CRYSTAL SCAN
- Desktop/Mini Tower
- Win95 tipkovnica
- MS Intellimouse.pad
- MS WINDOWS 95 CD

### G6-300 P II

- INTEL PII 300 MHz
- 64-384 MB SDRAM
- 512 KB CACHE • 6.4 GB HDD
- FDD 3.5", MS MOUSE
- 8.4 GB HDD
- ACCEL PERMEDIA AGP 3D 8Mb
- DVD ROM Drive
- 15"/17"/21" CRYSTAL SCAN
- Ensoniq/Altec Lansing /
- Boston aqustic dolby suraund
- Iomega Zip Drive
- Desktop/Mini Tower
- Win95 tipkovnica
- MS Intellimouse.pad
- MS WINDOWS 95 CD

DTK computer

### DTK N-BOOK 586 TFT

- Intel 166 MMX, 512 Kb CACHE
- 32 MB RAM EDO • 2.1 GB HDD 10ms
- 12.1" TFT DISPLAY
- PCMCIA TYPE III
- WIN95 tipkovnica
- CD ROM 16x speed,
- SB PRO + ZVUČNICI
- TOUCH PAD, AC ADAPTER
- Win95 paneuropean
- Works 4.3 CD
- + licenca + priručnik

### DTK QUIN 166/200/233 MHz

- Intel P2 166/200/233 Mhz
- 32 -256MB RAM EDO,
- 512 Kb CACHE
- 2.1/3.5/4.3 GB HDD
- 14"/15"/17" DTK monitor
- FAST PCI Enhanced IDE
- PCI S3 775 TRIO 64
- V2/S3 VIRGE 3D 2/4Mb
- CD ROM 24x speed SONY
- WIN95 tipkovnica
- MINI TOWER, FDD 3.5"
- DTK MOUSE, PAD, HR manual
- Win95 paneuropean
- Works 4.3 CD + licenca
- + priručnik







61 91 066

have been  
innovators.

tried to  
imitate  
them.

TOSHIBA

**TOSHIBA SATELLITE PRO 460 CDT**

- INTEL PENTIUM 166 MHz MMX
- 32 MB RAM, 2.0 GB HDD, 3.5" FDD MODULAR
- TFT ACTIVE COLOR DISPLAY 12.1", 2 MB DRAM
- CD-ROM 10", SB 16-BIT PRO, BUILT-IN MIC/SPK
- AC ADAPTER 100-240V, LIION BATTERY
- IrDA PORT, ZV READY, USB PORT
- PCMCIA TYPE III, INTEGR. POINTING DEVICE
- MS WIN 95, CARD STATION OPTIONAL

3Com

UTP 10/100  
COMBO

USRobotics

SPORSTER  
COURIER

**SENSO**

SENSO, Vesločka 6, 10000 Zagreb, Republika Hrvatska tel./fax. +385 1 61 91 066  
SENSO Umag, tel. 052 74 27 76, SENSO Pula, tel. 052 52 92 70  
<http://www.senso.hr> e-mail: [senso@senso.hr](mailto:senso@senso.hr)



# Star Wars: Rebellion



Dario Rakovac je u posljednjih mjesec dana redovito posjećivao redakciju i raspitivao se za *Star Wars: Rebellion*. "Pa ka'će već jednom, pa zašto nije stigao, pa što oni misle" itd, itd. Kada je igra konačno sletjela na redakcijski stol, Dario se u vidu magle izgubio u nepoznatom pravcu i za par dana se vratio sav zajapuren, ponavljajući svoju mantru: "ovo neće proći samo tako, ovo neće proći samo tako, moramo uvesti shit mjeseca, moramo uvesti shit mjeseca". Rečeno - učinjeno.



Još jedna od "prednosti" sučelja je što jednom kad jedinicu pošaljete na neku lokaciju, možete zaboraviti na promjenu naredbi tijekom puta.

O strategijskoj igri u svijetu *Ratova zvijezda* oдавно već sanjaju svi ljubitelji strategija i ove legendarne trilogije a njihov se san posljednjih mjeseci počeo pretvarati u javu. Od prvih naznaka da je igra u produkciji do prvih odgoda i konačnog izlaska, Rebellion je bio stalnom temom kojekakvih specijalnih izvješća i najava. Zvezdani su ratovi doživjeli sve moguće računalne inačice, pa i 3D borilačku, osim strategijsku. Rebellion je trebao biti krunom svega. Borba pobunjeničkog Davida protiv Imperijinog Golijata preselila se na monitor i posjela nas u zapovjedničku stolicu iz koje izdajemo naredbe - treba povući konačan potez te donijeti pobjedu strani na kojoj se borimo. No, sve ono o čemu smo, sudeći po najavama, maštali i nadalje se, sada kada je gotovi proizvod pred nama, ne djeluje rako sjajno. Moji su osjećaji za bilo što sa *Star Wars* oznakom dobro poznati - čak i kad igra nije ni blizu remek-djela, ja ću je odigrati i dati joj koji postotak više. No, u slučaju Rebelliona malo što može popraviti dojam. Mada su trud i volja zamjetni na svakom koraku, u jednom je trenutku sve krenulo krivim smjerom i zanemarilo se pravilo koje kaže *jednostavno je najbolje*. Potencijal što ga pruža izrada igre na spomenutoj podlozi, sve ono što ovu igru čini dobrom pada u vodu zbog dječjih bolesti strategija iz prve polovice ovog desetljeća. O čemu je riječ?

## Gdje, kako, zašto?

Prije svega, Rebellion nije strategijska igra u stvarnom vremenu iako se iz najava dalo naslutiti suprotno. Ono "u stvarnom vremenu" odnosi se samo na činjenicu da tijekom igre vrijeme stvarno teče i da se potezi odvijaju u tom, stvarnom, vremenu. Dakle, nema malih stormtroopera ni walkera koje smo slali na pobunjeničke baze ni svemirskih obračuna. Sva se "akcija" zbiva na zvjezdanoj karti i na (pre)velikom broju prozora gdje izdajete naredbe i donosite strategijske odluke. Zapravo, Rebellion se ne razlikuje od bilo koje strategijske igre pa tako ni od *Civilizationa* ili *Master of Orion*a. Sve se svodi na kolonizaciju planeta i iskorištavanje njihovih prirodnih dobara za materijal koji će se potom rabiti u izgradnji vojne sile kojom na kraju dana treba pobijediti neprijatelja. Njena jedina prednost i ono što joj daje kakvu takvu igrivost i, možda, nezasluženu ocjenu je to što je smještena u svijet *Ratova zvijezda*. Upravo to okružuje Rebellionu daje čar, stvara fenomenalnu atmosferu kakvu može imati samo *Star Wars* igra. No, nažalost, nije sve u tomu. Rebellion pada na polju koje danas određuje uspjeh jedne strategijske igre, a to je sučelje. Mislim da ne pretjerujem kažu li da je sučelje Rebelliona jedno od najgorih u povijesti računalnih strategija. Broj naredbi i prozora što ih treba otvoriti za njih je nevjerojatan. Za svaku akciju, svaku

odluku ili izvještaj treba otvoriti poseban prozor koji se nikako ne može povezati s drugim. Nema prečica ni skupnih prozora iz kojih bi nas linkovi vodili dalje u jednom koraku. Vrijeme potrebno za svladavanje sučelja, ali i za čisto igranje je iznenađujuće dugo. Nakon tolikog broja igara koje su prošle kroz naše ruke, pomislili smo da nema one koja nam ne bi bila sasvim jasna već nakon dvadesetak minuta igranja. No, Rebellion je dostojan izazov. Logika koju su programeri slijedili teško je dokučiva i vrlo mi je teško prihvatiti činjenicu da je jedan LucasArts, čija je glavna odlika jednostavno sučelje, uspio stvoriti takvu zavrzlamu. No, što je tu je. Pred vama su samo dva izbora. Ako se potrudite, bit ćete itekako nagrađeni jer zagrebete li po površini, otkrit ćete čitav niz mogućnosti i dubinu koja će vas prilijepiti za stolicu. Zanimarimo li sučelje, Rebellion nije loša strategijska igra. Ima svu potrebnu dubinu upravljanja Imperijom i njenom izgradnjom te raznolike mogućnosti osvajanja planeta, diplomatski ili vojno, koje u zajedničkom paketu nisu nimalo loše. Ponavljam: ako tomu dodate autentičnost okruženja, dobivate jedinstvenu kombinaciju koja će vas tjerati na igranje. Izgradnja objekata i jedinica te osvajanje planeta su istovjetni kao u sličnim igrama. Osnovni materijal su vam tzv. *maintenance bodovi* koji određuju koliko možete graditi, a prikupljate ih izgradnjom rudnika na planetima i prikupljanjem sirovih



Da u dalekoj galaksiji još ima nade, svjedoči posljednja najava kojom se dalo na znanje da Lucasova ekipa uvelike radi na prvoj, pravoj, strategiji u stvarnom vremenu smještenoj u svijet *Star Wars*a - zvat će se *Force Commander* i u njoj ćete, nadamo se, konačno moći zaigrati onako kako ste kanili u Rebellionu, kao terenski zapovjednik koji izravno nadzire svoje trupe i šalje ih u nove pobjede. Jedina je loša vijest da će ova igra, poput *SOTE*, raditi isključivo na 3D ubrzičkim karticama, s naglaskom na Voodoo 2 čipovima.



Okvir do okvira... *Star Wars Rebellion!*



## Komplicirano!

Na ovim slikama vidite primjer izdavanja naredbi ili izgradnje novih jedinica. Nemogućnost jednostavnog prebacivanja iz ekrana u ekran čini igru vrlo zamornom jer često morate otvoriti i zatvoriti po nekoliko prozora za najmanju informaciju. Netko je rekao: "Tamo gdje svaka druga igra ima jedan okvir, Rebellion ima tri!"



dobara. Planete osvajate diplomatski (pobunjenicima ovo ide znatno lakše) ili čistom silom, no tada morate misliti i

na zadovoljstvo podanika - primjenom sile, ono naglo pada - zato uvijek ostavite dovoljan broj trupa dok se stanovništvo ne umiri. Specifično za Rebellion je niz originalnih Star Wars likova koji imaju presudan utjecaj na tijek igre. Za pobjedu u klasičnoj igri, osim uništenja postrojbi i baza, potrebno je zarobiti po dva funkcionara sukobljenih strana, Darth Vadera i Cara na strani Imperije te mladog Skywalkera i Mon Mothmu kod pobunjenika. Oni su, ali i mnogi sporedni likovi, ključ ove igre, oni vrbuju nove jedinice, vode diplomatske pregovore s neutralnim planetima, a mogu izvršavati i posebne zadatke - sabotaže ili atentate. Zanimljivo je da se mnogi događaji iz filma pojavljuju i u igri. Npr. u jednom će trenutku skupina bounty huntera napasti Hana Soloa i, ako ga zarobe, odvesti ga Jabbi Huttu, zbog čega ćete vi na nekoliko dana ostati bez Lukea, Leia i Landa koji ga pokušavaju spasiti. Tijekom takvih misija morate dobro paziti da vaši glavni junaci ne budu zarobljeni ili ubijeni jer bi to imalo ozbiljne posljedice na daljnji tijek igre.

Posljednji i najzanimljiviji aspekt igre je svemirska borba koja jedina ima nekakve veze s onim što je poznato pod pojmom strategije u stvarnom vremenu. Svemirske se bitke odvijaju u prostornom kvadrantu s trodimenzionalnim prikazom svih brodova i lovaca pa im možemo davati naredbe i usmjeravati ih ka neprijatelju. Čitavu bitku možemo promatrati ili u njoj aktivno sudjelovati. Nažalost, na konačni ishod utječe jedino snaga i brojnost sukobljenih flota te vas nikakve lukave strategije ni manevri neće spasiti ako je protivnik brojniji. Osim toga, prikaz je bitke tako malen i nepregledan (savršeno se nastavlja na osnovno sučelje) da je gotovo nemoguće pratiti situaciju i davati efikasne zapovijedi. U pravilu, bolje je pustiti računalu neka izračuna svoje i objavi vam krajnji ishod bitke.



Jedna od stvari koja uistinu vrijedi je ova interaktivna enciklopedija gdje ćete pronaći sve što vas je ikada zanimalo o Ratovima zvijezda.



3D borbeni prikaz je previše sitan a komande nepregledne te je brzo snalaženje u borbi čista utopija.

## Što reći?

Gledan u cjelini, Rebellion definitivno ima potencijala. To je dobra igra koja bi, uz samo malo fleksibilnije sučelje, bila fenomenalna. No, zahvaljujući nemaštovitosti programera, sve je ostalo na pretpostavkama. Ovakvu će igru zaigrati samo vjernici, jedino će oni progutati probleme sa sučeljem i činjenicu da čak ni okoliš, iako autentičan, nije najsretnije simuliran. Naime, na početku igre pobunjenici i Imperija su podjednake snage, što nikako ne odgovara stvarnom stanju. Da se makar to napravilo kako treba, možda bismo lakše oprostili loše sučelje jer imali bismo onu vječnu igru mačke i miša koja igra na strani Imperije čini potpuno drugačijom od one na strani male grupe pobunjenika. Jedina je Imperijina prednost što može izgraditi *zvijezdu Smrti*, ali dok do toga dodete proći će mnogo neprospavanih noći. Dalje, umjetna inteligencija je prilično pasivna. Često prode i po tjedan dana, a protivnik ne povuče nijedan krupniji potez ili ne reagira na vaša osvajanja. Naravno, tu je izvršni

multiplayer, ali kako je ovo prije svega single player igra zgodan bi dodatak bile bilo kakve pojedinačne misije ili generator scenarija, ali ništa od toga. Uz Rebellion dobivate iznimno detaljan i kvalitetan priručnik s 40 stranica tutoriala, ali njegove u igru integrirane inačice nema. U igru vas uvodi samo iritantni protokolni droid koji tijekom igre daje nekoliko savjeta, ali to nije dovoljno. Sve u svemu, ova je igra užitak za oko i uho, ali joj je kvaliteta na umnom planu neusporedivo manja.



Nažalost, većina će se vaših trijumfalnih pobjeda očitati u obliku ovakvih monotonih ekrana.

## SW: Rebellion

Strategijska igra

Proizvođač Cool Hand

Izdavač Lucas Arts



- katastrofalno sučelje
- loša 3D borba
- monotona igra

70

- atmosfera
- grafika i animacije
- izvrstan priručnik



Dobro primijenjen Star Wars recept podiže ocjenu ovoj igri, ali je mogla dati neusporedivo više.



Preporučena konfiguracija

- P100
- 16 Mb

Platforme

- ☒ PC
- ☐ PSX
- ☐ N64

3D ubrzanje

- ☐ 3Dx
- ☐ PowerVR
- ☐ Direct 3D

Multiplayer

- ☐ Internet
- ☐ LAN
- ☐ Modem



# Plane Crazy

Dosadile vam ceste? Pojam vožnje vam je nekako preprizeman? Rješenje vaših problema je u zraku, točnije u igri *Plane Crazy*, dosad neviđenom zračnom festivalu brzine gdje samo najodvažniji i najhrabriji piloti prežive, a samo jedan pobjeđuje! Ovo zvuči kao stvoreno za Patrika, stalnog ovisnika o adrenalinu...



Daleko u oblacima...

**P**lane Crazy je zračna simulacija vjerna letu u zrakoplovu samo u jednom pogledu - brzini. Igra predstavlja odmak od klasičnog trkačkog žanra, a brzina i roller-coaster efekt su dosad neviđeni. Sve to, umotano u šaku pomaknutog humora, kreće u osvajanje tržišta... U igri preuzimate ulogu novajlije u legendarnom timu *Crazy Aces* akrobatskih pilota. To je zapravo skupina ludaka, ekstremista i ovisnika o adrenalinu koji su projektirali i izgradili nekoliko trkaćih staza da bi zadovoljili svoju opsesivnu potrebu za opasnošću i brzinom. Na početku vam je na raspolaganje osam zrakoplova različitih karakteristika (brzina, ubrzanje, čvrstoća, tromost, upravljivost, aerodinamika...) i nekoliko modova igranja. Zanimljiv mod je vožnja protiv vozačevog duha koji je stazu prošao s najboljim vremenom, što je dobro ako ste freak koji mora imati rekordno vrijeme na svakoj stazi. Stvar je jako uporabljiva, a slične modove utrkanja smo primjetili u



Gradska staza je definitivno najteža, poglavito zbog loše noćne vidljivosti!

*POD-u* i *Moto Racernu*. Glavni mod igranja je, dakako, prvenstvo. Ovisno o osvojenom mjestu i prolaznom vremenu, dobijate određenu količinu novca i bodova. Zaradenim novcem kupujete poboljšanja za zrakoplov i plaćate pristup sljedećoj utrci.

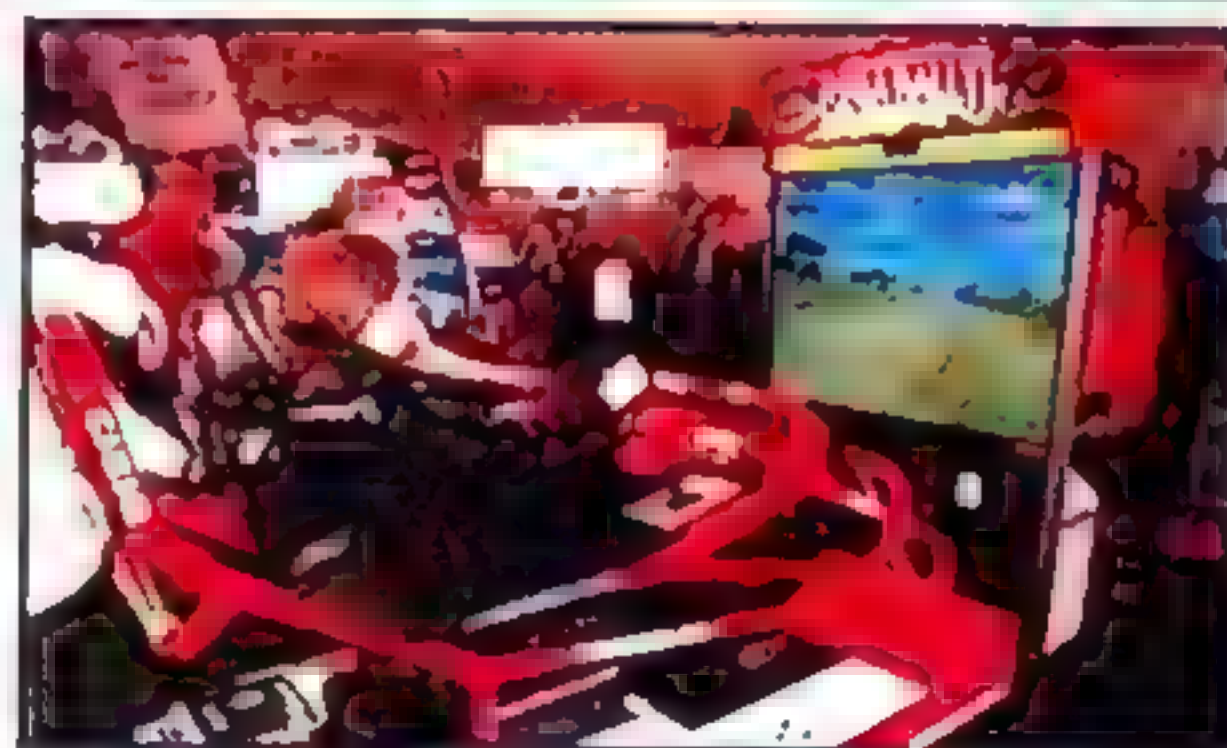
## Opet izvrsna grafika

Po opisanom, igra je prilično jednostavna i pitate se otkud onda toliko galame oko nje. Jednostavno, kombinacija prekrasne i brze 3D grafike i odlične upravljivosti donosi joj golemu igrivost (vjerujem da je većina vas zaigrala demo ove igre na jednom od prijašnjih Hackerovih CD-a). Zrakoplovom je relativno lako proći staze... ako letite brzinom puža. U ovome će vas spriječiti vremensko ograničenje koje se nezaustavljivo približava nuli koja znači *Game Over*. Naravno, prolaskom kroz *checkpointe*, agonija se samo produžuje, a kraj neizvjesnosti je tek prolazak kroz cilj. Razmaci između *checkpointova* su dosta tijesno tempirani pa ćete sino morati potegnuti po gasu - planirate li završiti utrku. Zgodno je riješena situacija protjecanja vremena - kad vam motor prestane raditi, još neko vrijeme letite, što vas može spasiti ako vam je vrijeme isteklo malo prije *checkpointa* ili cilja. Brzina također nije problem, no pravi problem nastaje kad razlupate zrakoplov, što vas usporava 5 sekundi po sudaru! Prvih pola sata igre vidjet ćete eksploziju vašeg aviončića prilično često

## Orgije brzine, munjevite grafike i adrenalina

pa vas ne krivim zamrzite li prekrasne svjetlosne i *shake* efekte. Dobro je što vaš aviončić ne eksplodira pri svakom sudaru: ako vam je kut sudara manji od 45 stupnjeva, aviončić će se glatko odbiti, možda malo zadimiti i na kraju nastaviti let. Štoviše, na nekim uskim dijelovima staza osjećao sam se kao kuglica u sliperu odbijajući se neprestano od zida do zida (više o tome u opisu *Addiction Pinballa* nekoliko stranica dalje). Poljupce vašeg zrakoplova i zidova staza uzrokovat će ili vaša divljačka vožnja ili neprijateljski projektil zbog kojeg ste izgubili kontrolu nad zrakoplovom. Naravno, istom mjerom možete suparnicima vratiti, a poboljšanja sakupljate na specifičan način. Naime, povremeno ćete na stazi naići na plavkasto energetske polje a ako kroza nj prođete, počinje svojevrsno *Kolo sreće* u lijevom donjem dijelu ekrana kada se redom mijenjaju razna poboljšanja koja možete dobiti. Sve što vam treba da dobijete željeno poboljšanje je mirna ruka, osjećaj za ritam i lagani udarac po tipki SPACE u trenutku kad se pojavi željeno poboljšanje. Naravno, pogled na donji lijevi dio ekrana smanjit će koncentraciju dijelić sekunde, što je dovoljno da izgubite kontrolu i zabijete se u zid, čime gubite i poboljšanje. Postoje tri vrste poboljšanja: oružja kojim gadate

## PC vs. Arkadni automati



Prošle i ove godine vodile su se borbe između PC-a i konzola. I dok su se prošle godine konzole nekako održavale na razini PC-a, dolazak Voodoo 2 generacije 3D ubrzivača ostavlja konzole u prašini (i nemojte mi sada pisati da nemam pojma, da nikad nisam vidio konzolu itd. Do ove tvrdnje došao sam usporednim testiranjem PSX-a, N64 i PC-a s Voodoo 2 karticom.). Plane Crazy je igra koja uspijeva dovesti u pitanje i dominaciju custom made 3D arkadnih automata (razvijenih od Sege, Namcoa, Konamia i sličnih). Naime, Plane Crazy će na arkadnim automatima izaći tek poslije PC-a! Osim toga, tata Bill pokrenuo je inicijativu za jeftinim P2 temeljenim arkadnim automatima... umjesto sadašnjih šestoznamenastih (u dolarima) zvijeri, sustavi pogonjeni P dvojkom od 266 do 333 MHz stajat će kojih 500 zelembača!



Ako se previše približite vodi u niskom letu, počnete glisirati i štrcati vodu na sve strane.

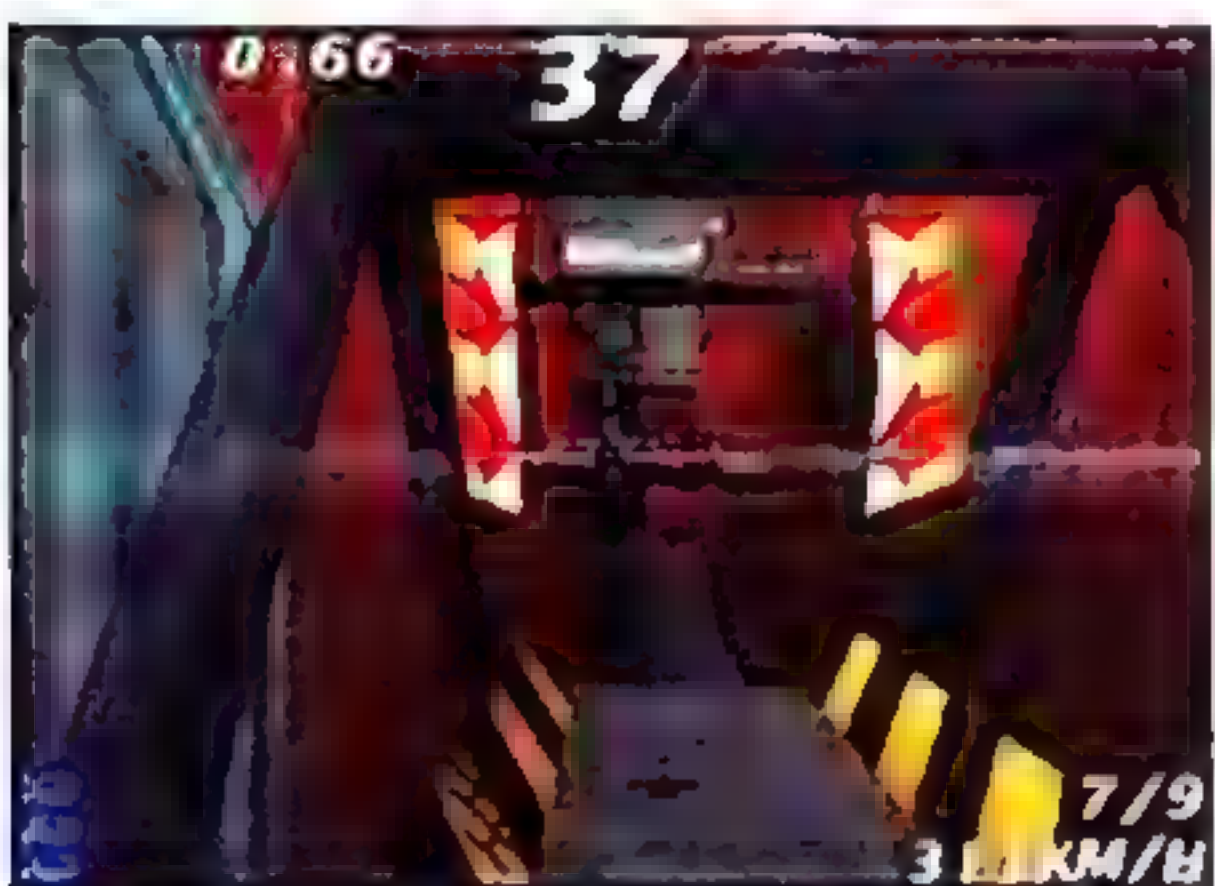


## Staze

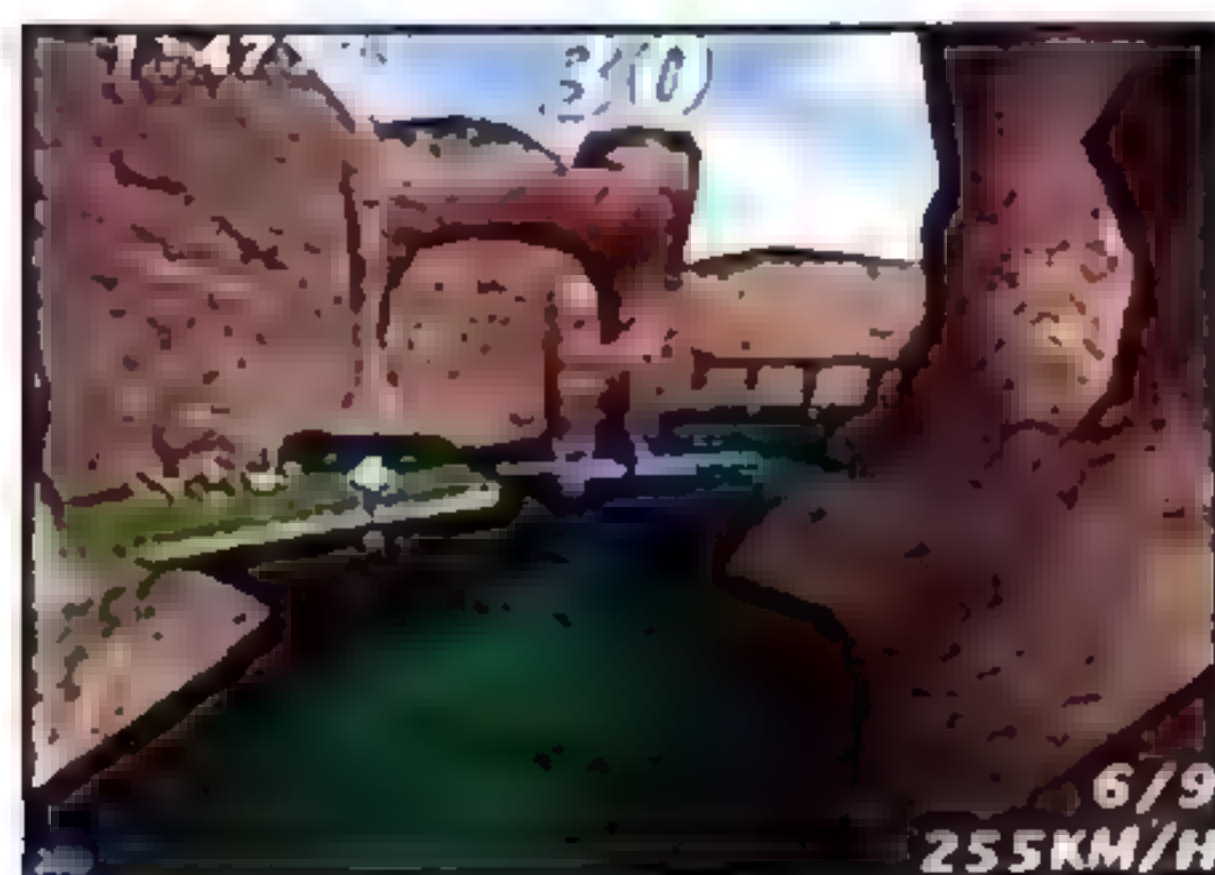
Svaka je staza drugačije tematike i predstavlja potpuno drugačiji izazov od prethodne. Nažalost, samo ih je 5, ali su dugačke i iznimno detaljne.



Prva i najlakša staza je **Border Dash**. Utrkujete se pustinjskim kanjonima s tek pokojom građevinom. U jednom trenutku preliječete preko mora, a utrku završavate u raskošnoj marini. Staza je laka, ali morate biti brzi jer je takva i ostalim pilotima!



**Dockland** poslije Border Dasha dolazi kao pravi šok. Vožnja kroz industrijsku zonu prepunu prepreka zna biti pakleno teška, barem dok se ne izvježbate. Uzbudjenje i broj sudara kulminira prolaskom kroz glomazne ventilatore koji stvaraju nepodnošljivu turbulenciju...



**Monument Rush** staza u kojoj ste se mogli okušati u DEMOU. Čas je ravna i brza, čas vas gnjavi uskim tunelima i još užim i zavojitijim kanjonima. Grafički je najljepša



**Rain Forest** vodi vas u prašumu gdje se utrkujete između stogodišnjeg drveća, po zavojitim rukavcima rijeke do ulaza u spilju, gdje jureći uskim tunelom pokušavate izbjeći bujicu lave ispod vas. Kulminacija uzbudjenja i vrtoglavice nasupa prolaskom velikim tunelima koji se vrte. Zavrtjet će vam se u glavi svaki put...

Posljednja staza je najteža i najružnija. Zato je nećemo opisati... Šala... Turnir završavate urnebesnom utrkom između gradskih nebodera. Mnogstvo neonskih reklama odlično oslikava gradski ugođaj. Staza je teška i nepredvidiva i trebat će vam vremena da je savladate!



neprijatelje, *stealth* koji vas štiti od njih i nekoliko vrsta ubrzanja. Tu i tamo, za vrijeme vožnje počeo će vam bljeskati crveni nišan, a tada tipkom ALT pucajte iz sekundarnog oružja koje je limitirano i koje ste dobili na početku utrke. Ova akcija obično vam ili stvori prečicu bušeći rupu u stijeni ili potkopa stijene koje se potom sruše i onemogućuje ili otežaju protivnicima prolaz.

Već se nakon pola sata vide i rezultati učenja. Zavoje i uske kanjone prolazite bez zabijanja i točnije nišani uske prolaze koji vam često znatno skrate put. Inače, trik za uspješan let je ne sjediti konstantno na gasu, nego i kočiti! I to dosta često, pogotovo na težim stazama. Rutina za najbrži prelazak staze je: gas, kočnica, zavoj, gas. Iznimno je važno letjeti što bliže tlu, jer što ste niže, to vam je maksimalna brzina veća! Nakon početnog razdoblja zlostavljanja jadnog aviončića, počinjete osjećati zadovoljstvo naučenom vještinom elegantno krstariti kanjonima. Najveća inovacija koju *Plane Crazy* unosi u žanr trkaćih igara je vertikalna sloboda - u jednom trenutku dizat ćete se visoko iznad tla pokušavajući izbjeći teške prepreke, a samo nekoliko sekunda poslije gotovo sklizati trbuhom zrakoplova po tlu loveći vrijedno poboljšanje! Da bi stvar bila još teža, ali i realnija, na pojedinim mjestima se pojavljuju turbulencije, a ponegdje čak i snažni vjetrovi koji vas pomaknu sa željenog kursa. Grafika je irekako oku privlačna, što je postignuto uporabom brojnih kvalitetnih tekstura (i nema više magle koja je bila prisutna u demou zbog bržeg iscrtavanja grafike). Zahvaljujući *Microsoftovom Direct3D-u*, igru će ubrzati svaki *Direct3D* kompatibilni ubrzivač (nažalost, za *Plane Crazy* vam treba 3D ubrzivač, osim ako ne želite igrati u 15-ak FPSa na P200 MMX u 320x240. Za softversko 3D renderiranje brine se *Fearsome(R)* 3D



engine razvijen u poduzeću *Inner Workings*. S obzirom na detaljnost grafike, dvadesetak FPSa na P200 u niskoj rezzi je prilično veliko dostignuće i mora se priznati da je ovaj dio posla korektno obavljen tako da će *Netjermi Tome* koji još nemaju 3D ubrzivač preživjeti još koji mjesec. Igra se na P2 266 MHz s Voodoo 2 karticom vrtjela kao san - 40-60 FPSa u 800x600.

Ideja o utrivanju s letjelicom možda nije najnovija, ali nikada još nije bila dobro riješena na PC-u. *Plane Crazy* to ispravlja uspostavljajući novi podžanr 3D trkaćih igara. Ako imate računalo koje se može nositi s igrom, nabavite *Plane Crazy* i nećete se razočarati.



Primjećujete li **Shockwave** iznad vode, nastao kada je protivnički zrakoplov eksplodirao pod vodom!



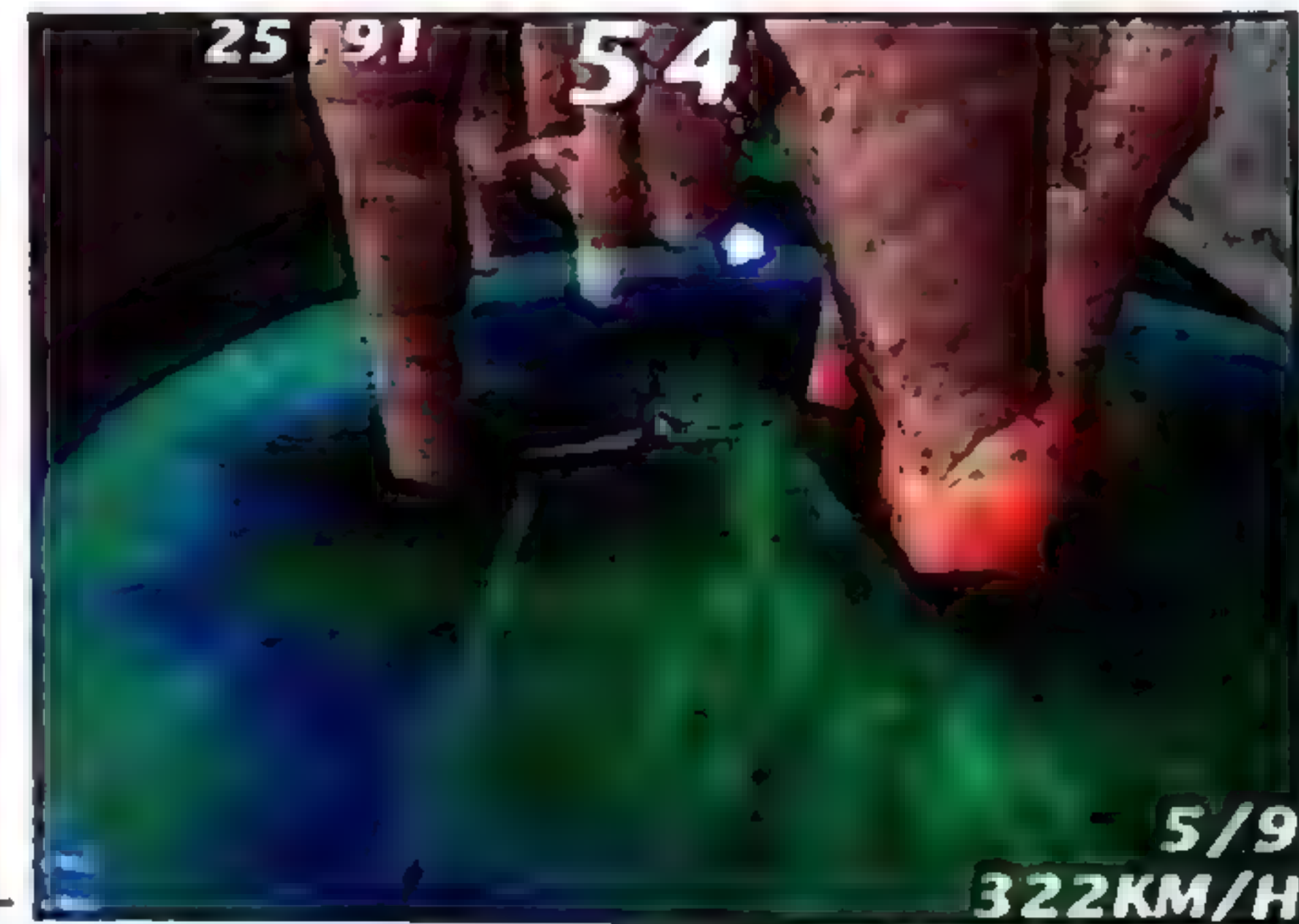
Hardversko 3D ubrzanje omogućava prekrasne efekte s transparentcijom.



Prije prolaska kroz cilj, pomolite se Budi.



Prekrasan dvostruki vodopad. Malo vode, malo vatre...

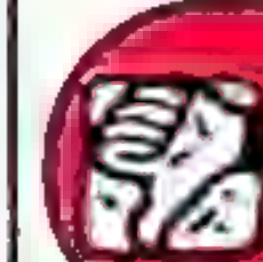


## Plane Crazy

Arkadna jurilica

Proizvođač *Inner Workings*

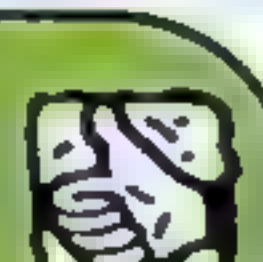
Izdavač *Europress*



• Mala staza. Prilično visoki  
vrtoglavici i udarcima

89

• Inovativnost,  
roller coaster grafika



Igra koja možda nije savršena, ali će vas zadržati uz kompjutor dugo.



Preporučena konfiguracija

• P200  
• 32 Mb  
• 3Dfx  
Voodoo (2)

Platforme

☒ PC  
☒ PSX  
☒ arkadni automat

3D ubrzanje

☐ 3Dfx  
☐ PowerVR  
☒ Direct 3D

Multiplayer

☐ Internet  
☐ LAN  
☐ Modem



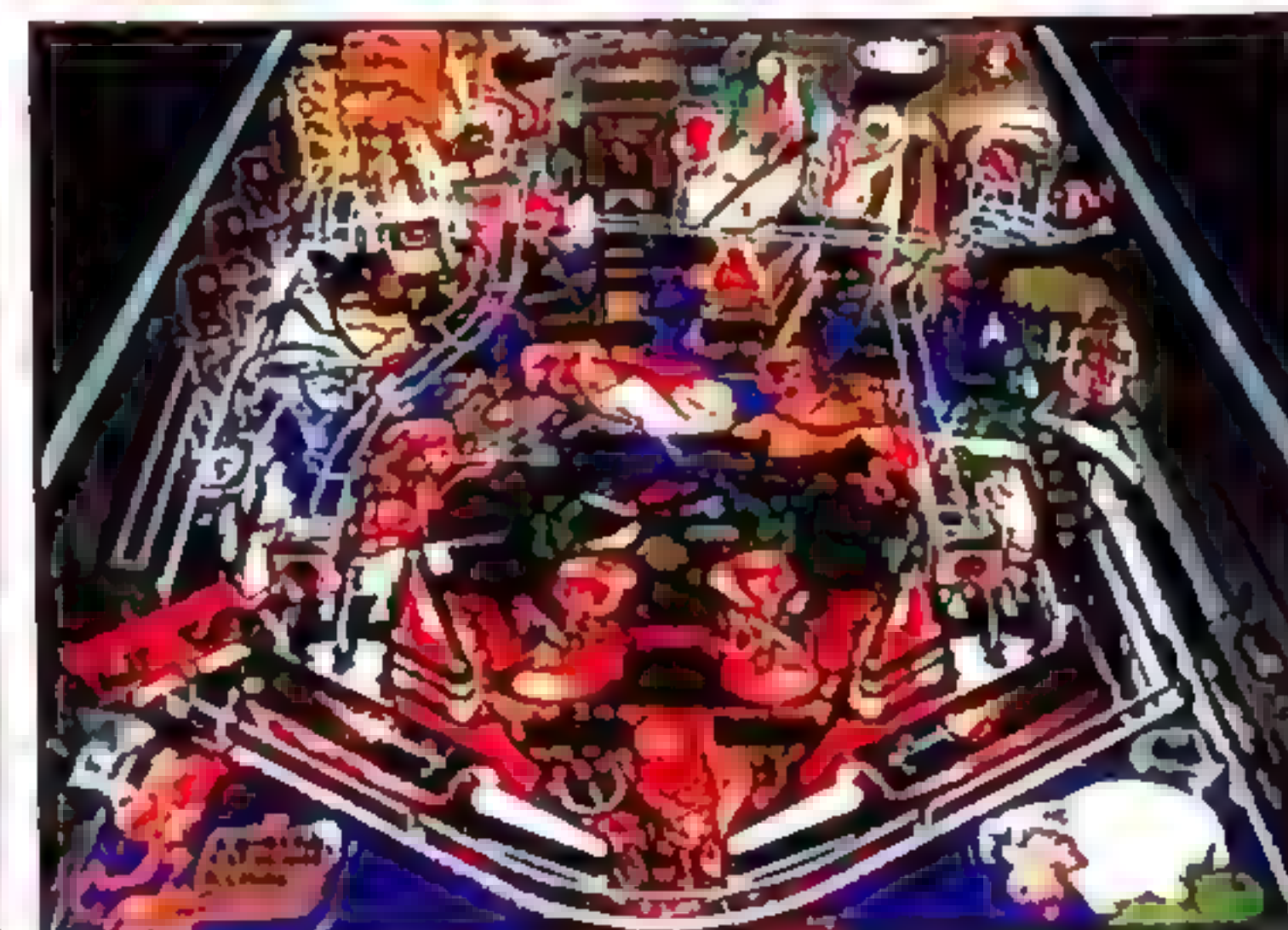
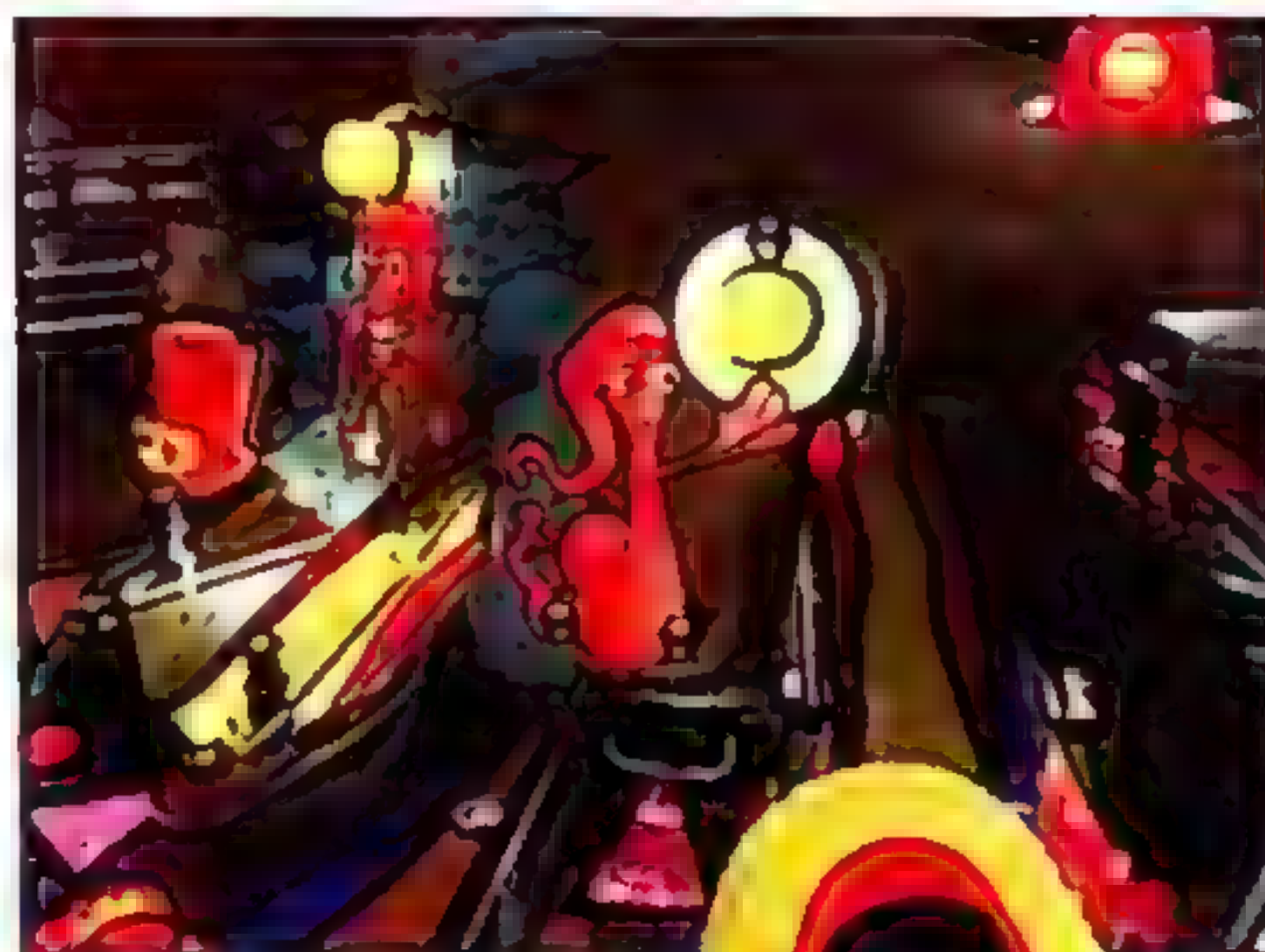
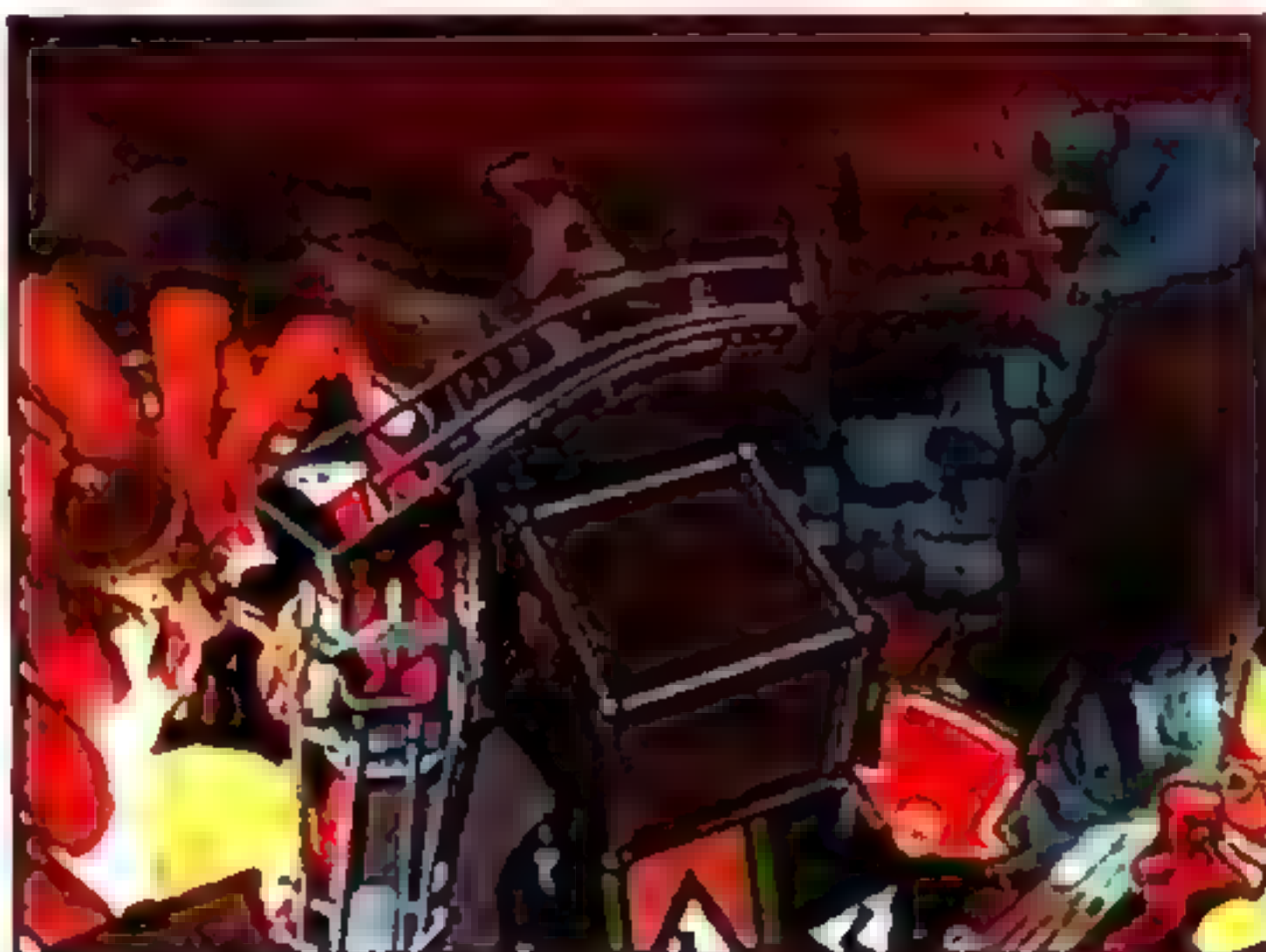
# Addiction Pinball

## Say no to drugs

Još prije dvije godine, Stefan Boberg i Tony Senghore odlučili su svoriti nešto dotad nevideno. Krenuli su u opširno istraživanje. Veliku su pozornost posvetili dinamici i kretanju kuglica. Pratili su reakcije loptice na različite materijale, proučavali su pisana i nepisana pravila, podigre i pravila i kao rezultat dvogodišnjeg truda rodio se **Patrik Pencinger**, uuups sorry, **Addiction Pinball**.

### Detalji, detalji!

Uočavate li detalje? Na sve se pazilo, pa i na dijelove koji se ne vide kad igrate fliper! Svaki fliper je vrlo, vrlo detaljno renderiran u wireframe načinu, zatim su aplicirane iznimno detaljne teksture, a konačan zadatak kvalitetnog renderiranja su obavile moćne SGI radne stanice kojima se Team17 služi već dulje vrijeme u produkciji svojih igara.



**HACK**  
**PREPORUKA**  
mjeseca  
5/98

Prije nekoliko mjeseci smo iz Team 17 dobili ekskluzivne press materijale koji smo vam predstavili u našoj stalnoj rubrici *Special Report*. Perjanica tog paketa (tada smo tako mislili) bili su *Worms 2*, kojih smo se dosad naigrali do mile volje. Druga najavljena igra bila je, kako smo onda mislili, još jedna dosadna fliperska simulacija. Kakve li pogreške! Kada nam je stigla puna verzija *Addiction Pinballa* na recenziju, vrlo brzo smo shvatili da je Team 17 još jednom uspio pokazati kako se rabi na Amigi krvavo naučen zanat programiranja brzog koda.

*Addiction* (*addict-narkoman, addiction-navika*) je odlično ime i ujedno glavna karakteristika ovog programerskog remek-djela nastalog u tvornici snova u *West Yorkshireu* u *Engleskoj*!

### Get addicted

Fliper je igra vještine, brzog razmišljanja i brzih refleksa. Naravno, svoj čarobni udio u svemu uvijek ima i sreća! Postoji više načina igranja, ali većini ljudi cilj je ostvariti što više bodova i ostati zabilježen u *Hall of Fameu*. U konkretnom slučaju, npr. u salonu s automatima, ostvarit ćete

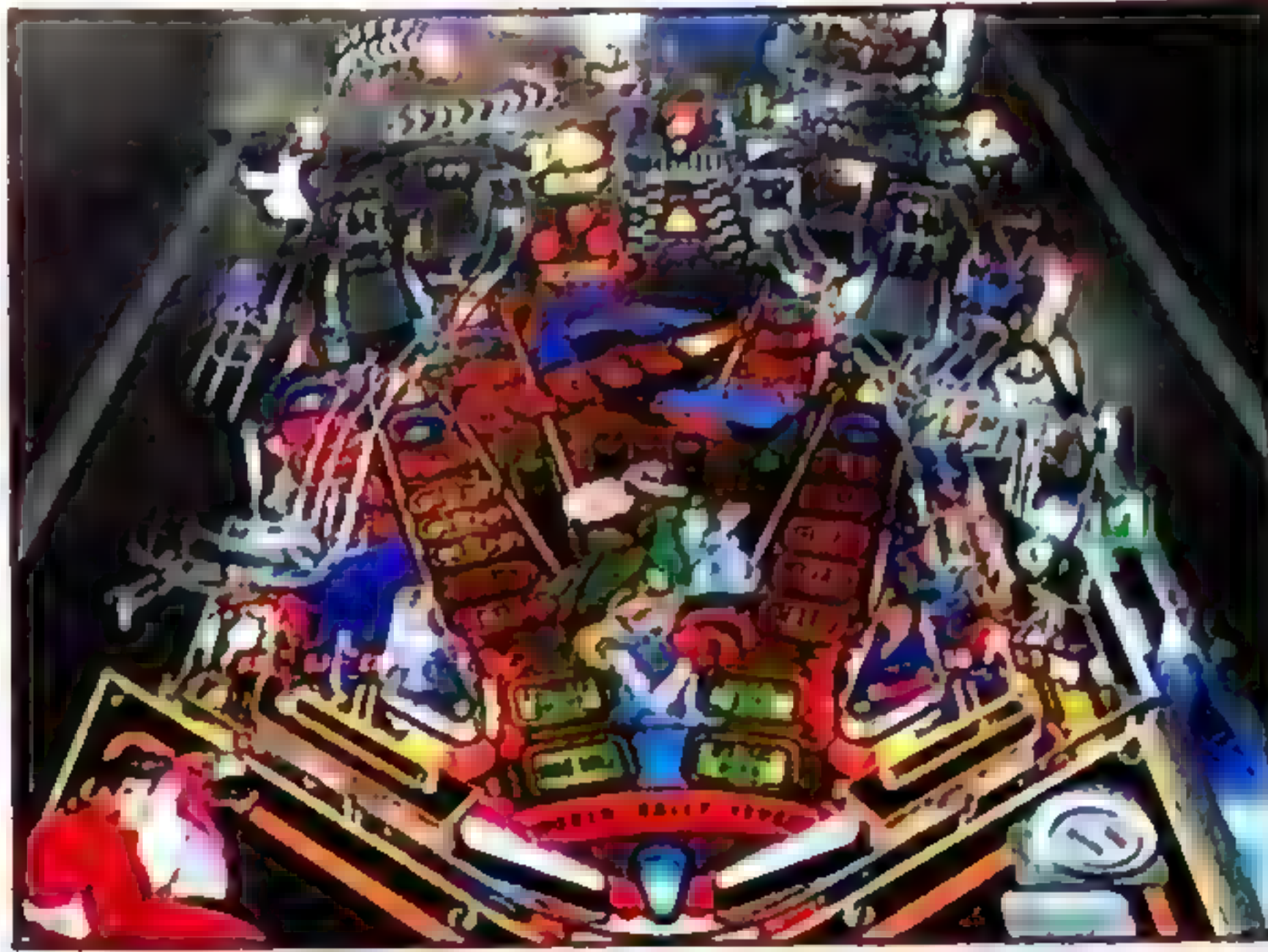
slavu među frendovima ako zasjednete na prvo mjesto po bodovima i tada će vam se svi diviti i častiti vas cugom i hranom (*da, da... - Ed*). Kod *Addictiona* je stvar "malo" globalnija jer svoje rezultate možete poslati na globalni *Hall of Fame* na Internetu i steći priznanje malo veće škvadre (nešto slično imali smo i kod *Balls of Steel* i jako nam se svidjelo). Tko zna, možda i vama sjekira padne u med kao onom momku iz *Kalifornije* koji je

na prošlogodišnjem *E3-u* zahvaljujući svojem igračkom talentu pobijedio *Johna Romera* u *Quake deathmatchu* i zaradio *Ferarri* vrijedan 150 somova dolara (trenutačno mladac trenira 8 sati na dan i pojavljuje se na *Quake(2)* konvencijama diljem Amerike uz skromnu naknadu od nekoliko tisućica dolara za svako demonstriranje svoje vještine. Mislim, ovako nešto mogu samo Ameri). U *Addiction Pinballu* moćet igrati na samo dvije ploče i to je jedina i najveća zamjerka igri. Prva ploča, *Worms*, ima za temu megapopularne *Crve*, vojsku malih, slatkih ali i brutalnih crvica koju vodite do pobjede skupljajući oružje i ubijajući neprijateljske crve, sve dok ne dosegnete status generala sa četiri zvijezdice. Borbe se vode na 5 različitih lokacija sa po dvije misije na svakoj. Kad ih sve prodete, morate još odolijeti posebnom izazovu *Total Wormage* (od *Total Carnage*) i, ako uspijete, zasjesti na tron svih *Crva* (to



## Netko se ovdje pošteno namučio!

Već na prvi pogled uočljivo je da je za izradu obiju ploča uloženo neizmjeran trud!



želite, zar ne?). Društvo na drugoj ploči prave vam automobili, što je tema preuzeta iz još jedne popularne igre koju su dečki iz *Team 17* napravili još u doba Amige - *Rally Fever*. Na ovoj ploči ćete proživjeti urnebesnu utrku malim ali zvjerskim buggyjem, a cilj je jednostavan - doseći cilj i pritom ostati živ. Utrka je podijeljena u nekoliko cjelina koje, naravno, sve treba proći obavljajući različite zadatke, od mijenjanja brzina i prolaska krugova do izvođenja akrobacija i preskakanja preko parkiranih autobusa. Dakle, to su ploče, no kako nabiti bodove? Put do slave (bodova) u ovom slučaju i nije tako težak. Da biste ostvarili visoki score, morate naučiti upravljati lopticom i tjerati je u određeno vrijeme na određeno mjesto i ne dati joj da se kreće pločom po uputama boga krumpira! Igra počinje u normalnom modu, što znači da nemate mogućnost ostvarivanja većih bodova. Iznimka je *Skill Shot* za kojeg

obično treba nešto vježbe, a morate ga ostvariti tako da lopticu pošaljete na određenu rampu prvim udarcem nakon ispućavanja loptice na tablu.

Gadanjem određenih meta i rampi započinjete specijalne podmodove koji pred vas stavljaju određene zadatke gdje možete skupiti još bodova. Najveće uzbuđenje izazivaju *multiball*

modovi kad ne znate gdje vam je glava a gdje rep od silnih kuglica. Osim *multiballa*, postoji još mnoštvo modova gdje morate pogoditi sve rampe, određenu rampu, rampe određenim redoslijedom, određenu rupu na ploči i slično. U posebnu kategoriju spadaju modovi koje igrate na polu-

transparentnom simuliranom displayu kakvog imaju svi pravi fliperi (budete li uspješni, na ovome možete zaraditi velike bodove). Karakterističan mod je pogađanje prave karte među izmješanim, a najsmješniji je *Yeti* kod kojeg je cilj manijakalnim stiskanjem tipke **SHIFT** pobjeći s malim crvićem od velikog snježnog stvorenja koje vas želi zgaziti (često uspijeva u tome). Vratimo se malo "polutransparentnom simuliranom displayu". Kako su se razvijali fliperi, tako se razvijala i dotična fliperska inovacija. U početku, na njemu su se očitavali samo bodovi i broj loptice, a kako je prolazilo vrijeme i računalna industrija se razvijala, dodavani su novi sadržaji tako da je u slučaju *Addiction Pinballa* display u prekrasnoj 3D grafici pažljivo skresanoj na 4-8 boja - zapanjujuće je što su s takvim kolorističkim ograničanjem autori igre uspjeli ostvariti.

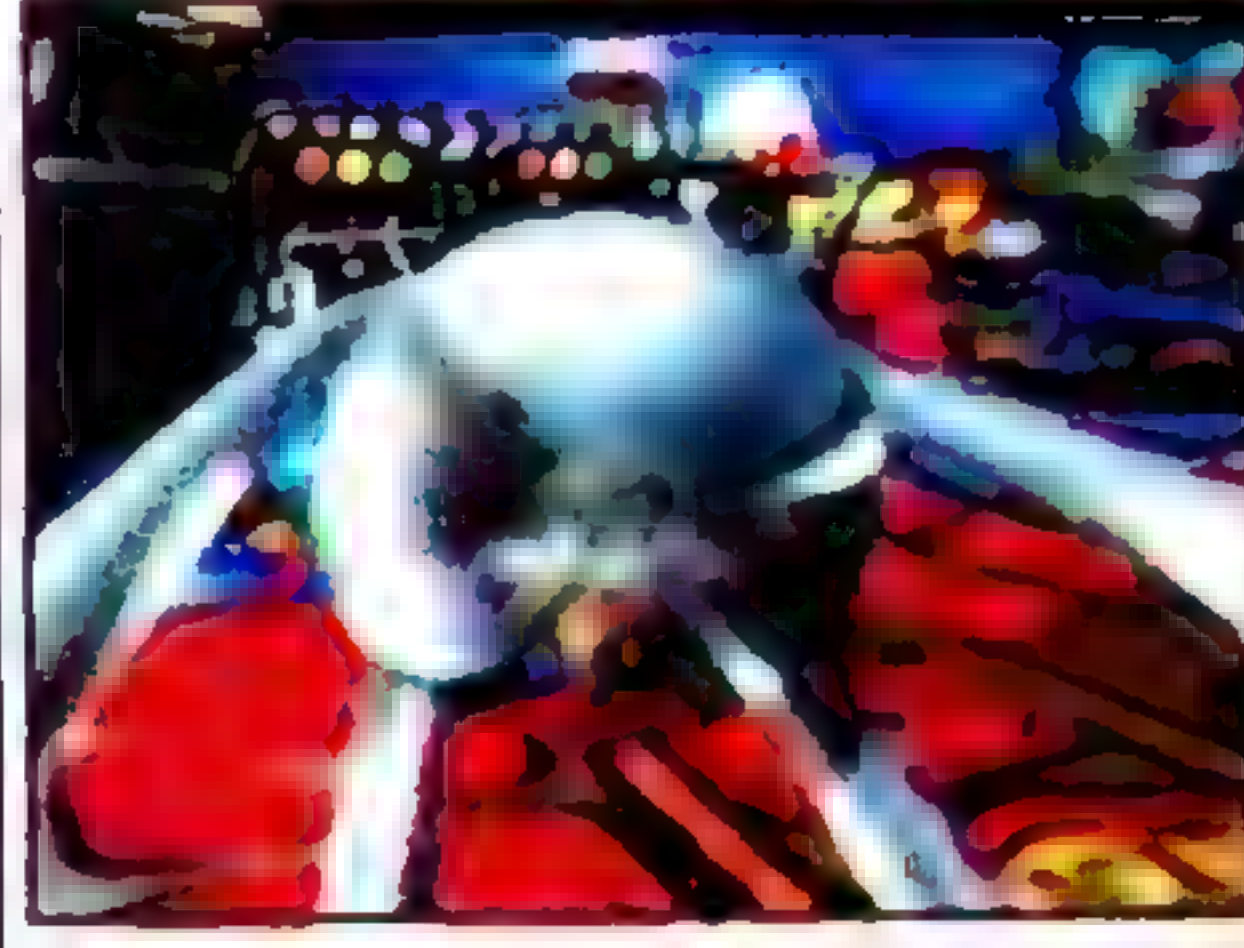
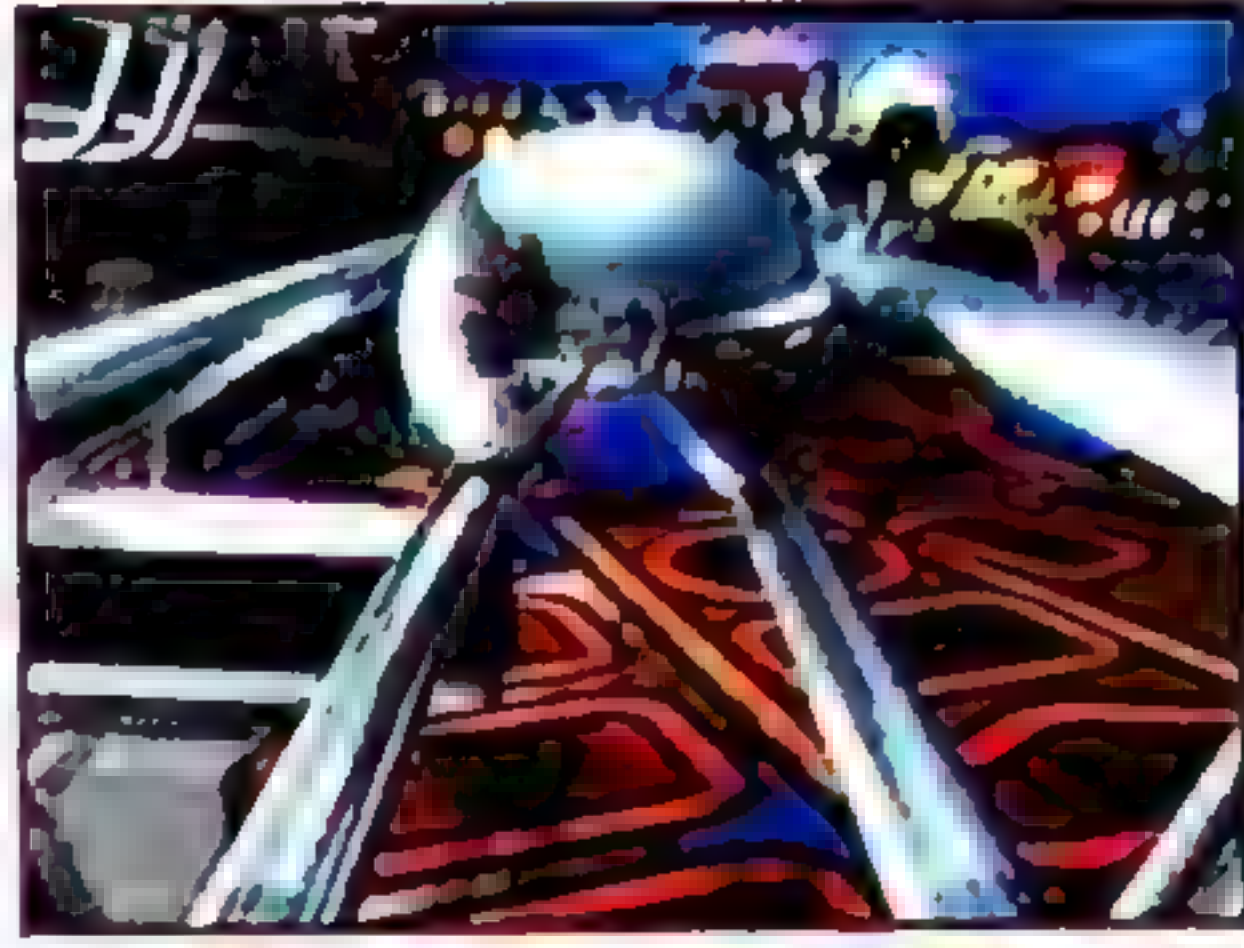
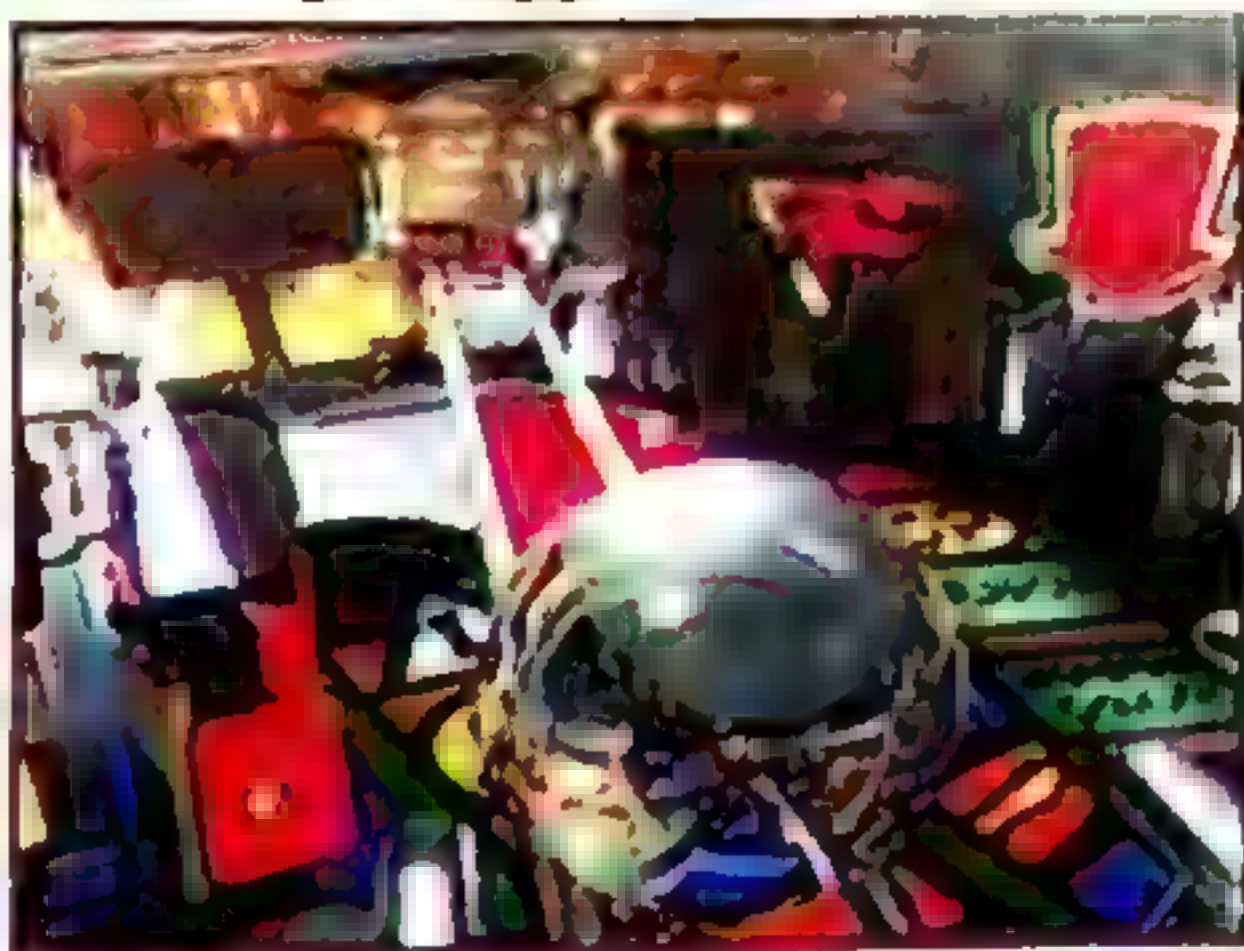
### Replay faktor

Krivulja učenja flipera je relativno brza - treba vam otprilike sat vremena da saznate koga, kada i zašto gadati (naravno, bit će i brža ako se udostojite pogledati u priručnik gdje je opisan svaki mod i kako doći do njega). Prvih pola sata ćete se itekako krumpirati, a možda vam uleti i koja sretna partija pa zasjednete na *Hall of Fame*. Drugih pola sata već počinjete pogađati željene mete i osjećati iskustvo, što se očituje i na bodovima. Zanimljivo je da mi se ni nakon dužeg vremena kod *Addictiona* nije dogodilo ono što mi se dosad dogodilo kod svake fliperske simulacije - zaigram igru kaneći oboriti najviši skor i čim mi prva kuglica pobjegne, ako nisam zadovoljan bodovima, izadem iz partije u tijeku. Tu rutinu ponavljam dok mi na početku druge loptice bodovi ne dosegnu devetoznamenkastu brojku ili dok, totalno izivciran, ne prestanem igrati. E pa dragi Hackerovci, *Addiction* će vas zadržati prikovanim za ploču do zadnje kuglice. Promatramo li igru s tehničke strane, ona je gotovo savršena. Kao što je spomenuto, ploče su modelirane i renderirane u 3D (ovaj posao povjeren je moćnim *SGI* radnim

stanicama). Kod modeliranja se išlo do nevjerovatnih detalja koje ne možete uočiti normalno igrajući fliper. Za svaku ploču na raspolaganju su vam 3 pogleda, što je dosad nevideno u fliperskim simulacijama. Prvi pogled je prtičja perspektiva, drugi je otprilike 60 stupnjeva prema horizontu, a treći pod kojih 45 stupnjeva. Sva tri moda jednako su igriva i igri dodatno produljuju trajnost. Grafika je također savršena, i jako je konfigurabilna kako bi se osigurala tečna igra i na slabijim računalima poput 486 DX2 66 s 16 MB RAM-a (lijepo je znati da se netko od proizvođača igara još uvijek brine za one sa slabijim konfiguracijama). *Addiction* možete igrati u 3 razlučivosti ekrana: 640x480, 800x600 i 1024x768 u 256 ili 65 000 boja. Ono što oduševljava su odlično odsimulirani svjetlosni efekti brojnih žaruljica na fliperu - njihov se odsjaj zamjećuje na dijelovima flipera, a loptica ima *reflection map* teksturu koja perfektno odražava okoliš flipera, čista petica za izvođenje!

Zvukovi su priča za sebe, u potpunosti podređeni stvaranju nabrijane atmosfere dok balansirate kuglicom po ploči, i možete ih konfigurirati do

## Who's got bigger balls than us?



prave CD kvalitete, a ne mogu i da ne spomenem odlične CD soundtrackove koje ste u MP3 zapisu mogli naći na jednom od prošlih Hack CD-ova. Tražite li konačno simulaciju flipera koja će vas svojom igrivošću dugo vremena držati prikovane za vaše monitore, ne morate tražiti dalje - *Addiction Pinball* stvara opaku ovisnost. Upozorili smo vas! ☺

# Addiction pinball

## Addiction Pinball

Proizvođač Team 17

Izdavač Microprose



Dobro hi došla još koja ploča...

93

Grafika, zvuk, prilagodivost igre sazi konfiguraciju, različiti pogledi na fliper, zaraznost...



Team 17 još je jednom pokazao da zna i može! Dosad nevidena sličnost s pravim fliperom postignuta je zahvaljujući velikoj pozornosti posvećenoj detaljima i uloženom trudu. Pravi primjer kako treba izgledati igra kao zaokružena cjelina.



### Preporučena konfiguracija

- P133
- 32 Mb

### Platforme

- ☒ PC
- ☒ PSX
- ☐ N64

### 3D obrzoaje

- ☐ 3Dfx
- ☐ PowerVR
- ☐ Direct 3D

### Multiplayer

- ☐ Internet
- ☐ LAN
- ☐ Modem



OYOM  
SE PRIČA!!!

# Stefan Boberg i Tony Senghore



tvorci Addicton  
Pinballa

*Patrik Pencinger se na Internetu našao sa Stefanom Bobergom i Tonyem Senghoreom, tvorcima Addiction Pinballa ne bi li saznao koliko su momci love zaradili, kakve antiće voze, što jedu, piju, kakve cure vole i još neke nevažne sitnice o njihovom iskustvu u industriji igara dosad.*



**Kako ste se, zapravo, ubacili u računalnu industriju?**

**Stefan:** S kojih 9 godina proučavao sam tatine kompjutorske časopise i strahovito su me fascinirali listinzi programa. Ludo, a? Uglavnom, kako nisam imao pristup kompjutoru, morao sam u glavi proključiti kako sve to radi. Konačno, za Božić 1982. meni i bratu kupili su starci VIC-20. No, nismo imali igrice, nego smo sve sami programirali. S vremenom sam ja prisvojio kompić i polako prešao na C64, C128, A500, A3000, A4000 i konačno stigao do PC-a.

**Tony:** Rano sam započeo i prvi posao za lov napravio s 13 godina. Za to malo crtanja dobio sam par stotina funti! Napravio sam još neke poslice i nakon nekog vremena kontaktirao sam Team 17. Gnjavio sam ih dok mi nisu dali posao.



**Koliko ste godina u igračkoj industriji?**

**Stefan:** Pa, na ovaj ili onaj način od 1989., no full-time radim od 1994. Imam u planu završiti studij fizike i elektrotehnike, no kako se stvari kreću, sumnjam da će se to

ikada dogoditi...

**Tony:** Od svoje trinaeste godine, znači nekih šest godina. Ipak, tek kada sam se doselio u Englesku 1994. sve je to počelo ozbiljnije.

Well, I guess since I was 13, That makes it 5 years. But really it hasn't been a full-time job until I moved to the UK at 15. So that makes it 3 years.

**Koje ste naslove radili u prošlosti?**

**Stefan:** Na Amigi su to bili Alien Breed: Tower Assault. Radio sam konverziju Super Froga, Alien Breed i Project X-a za CD32. Pomagao sam na nekim naslovima Digital Illusionsa (Pinball Illusions, Benefactor) i na većini naslova za Amigu Teama 17.

Uglavnom sam radio na kompresijskim rutinama. Poznat sam i po tome što sam napisao .LHA za Amigu, de facto standardni kompresijski algoritam na Amigi

**Tony:** Pa, bilo je nekih propalih pokušaja u prošlosti ali prve objavljene igre na kojima sam radio su Alien Breed -Tower Assault, Worms Reinforcements, Worms -The Director's Cut i sada Addiction.



**Na kojoj vam je igri bilo najzabavnije raditi?**

**Stefan:** Definitivno Addiction!

**Tony:** Također Addiction. Bio je to velik izazov, ali mislim da je odlično ispalo! Nemojte misliti da je stvaranje igre med i mlijeko. Stresno je to..

**Na koga se ugledate i kome se divite od proizvođača igara?**

**Stefan:** John Carmack iz Id Softwarea. Čovjek je vizionar, radoholičar i jako talentiran programer. Imma dobar ukus za automobile.

**Tony:** Naravno, divim se Idu, ali posebno me fasciniraju Nintendovi programeri u Japanu. Ti ljudi postižu nevidenu igrivost!

**Što su po vama najvažnije kvalitete pojedine igre?**

**Stefan:** Najvažnije je da pojedinac uživa igrajući je, da ju je lako razumjeti i naučiti.

**Tony:** Igrivost.

**Kako vaša igra rabi trenutno dostupnu tehnologiju?**

**Stefan:** Kao prvo, za vizualni dio igre sazlušne su napredne Silicon Graphics radne stanice. Što se programiranja tiče, stvorio sam i rabio mnoštvo programerskih tehnika koje su nam omogućile stvaranje najboljeg flipera. Napredni algoritmi

sažimanja rabljeni su na svakom koraku da bismo maksimizirali količinu zvučnih i vizualnih efekata uz minimalnu količinu memorije

**Za koji sustav najviše volite razvijati igre?**

**Stefan:** PC. Imma mnogo CPU snage kojom možete stvarati čuda. Tamna strana medalje je nestandardizirani hardver, što znači puno tweekanja dok sve ne proradi kako treba na svakom sustavu!

**Što očekujete od kompjutera i konzola sljedeće generacije?**

**Stefan:** Više CPU snage, bolji 3D hardver, više memorije, brži pristup datotekama...

**Mislite li da tehnologija prebrzo kroči naprijed i da je programeri ne stižu iskoristiti do kraja, drugim rječima: da loš softer postaje usko grlo?**

**Stefan:** I da i ne. To je dvosjekli mač. Ipak, mnogo je bolje ovako nego da tehnologija stagnira.

**Dosta trabunjanja, prijedimo na važne stvari. Koji auto vozite?**

**Stefan:** Trenutačno vozim brzu zelenu Toyotu MR-2 T-Bar -96. Mislim da je auto jako sexy. Barem, kad je čist. Zasad. Daleka mi je želja metalik plavi Ferrari F355GTS.

**Tony:** Nemam vozačku. Nemam život... buhuuuu

**S kim biste željeli ostati zaglavljani u dizalu?**

**Stefan:** S nekim tko ima originalno mišljenje i s kim bi se mogao svađati dok nas ne oslobode. Znam da sam vas razočarao jer ste vjerojatno očekivali da ću reći s Pamelom ili Spice Girlsicama...

**Tony:** S mojom curom. Sami dokučite zašto...

**Najdraži filmovi?**

**Stefan:** Fargo, Pulp Fiction, Trainspotting, Emma, Remains of the day, Howard's End

**Tony:** Star Wars, Meet the Feebles, Pulp Fiction

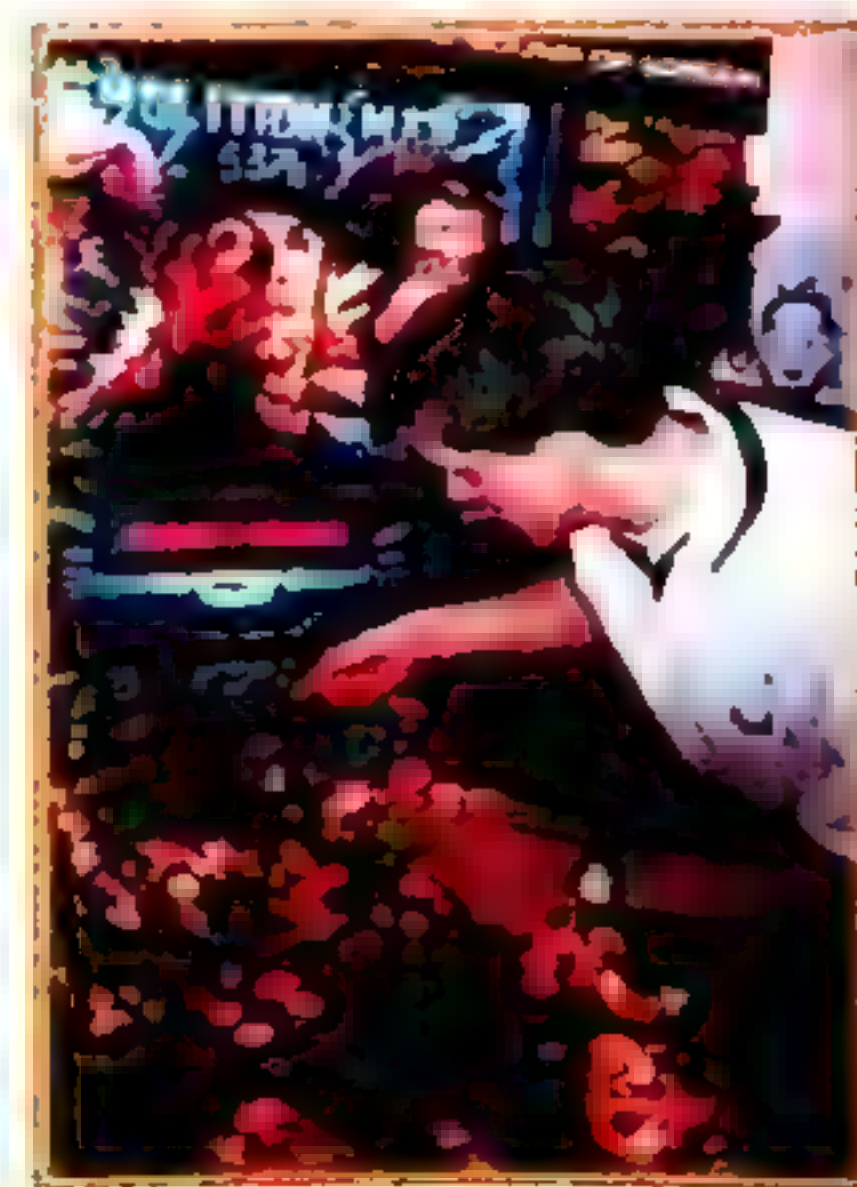
**A glazba? Sad su Spajsice 100%.**

**Stefan:** Volim dobar POP, npr. Dubstar, Pet Shop Boys, Depeche Mode, Bjork, Saint Etienne i New Order. Ni U2-ovci nisu loši...

**Tony:** Spice Girls. Ne, šalim se.. Volim svu dobru glazbu.

**To bi bilo to. Gubite se sada i nemojte nam više smetati!**

**Stefan & Tony:** Prrrrrrrrrrrr!!!! (Zvuk isplaženih jezika koji laprdaju...)







**TEAM 17**

&  
**HACKER**  
te  
nagrađuju!

*Osvoji*



*Addiction*  
pinball

zaraznu i dugo očekivanu  
simulaciju flipera  
koja postavlja nove  
standarde u ovom žanru!

Potražite **nagradni kupon** u Hackerovoj knjižici i **ODMAH** ga pošaljite na našu adresu (u obzir ulaze svi kuponi pristigli do 10. lipnja). **DVA** sretnika će u sljedećem broju dobiti svoj originalni primjerak ove izvrsne igre - **ZAŠTO TO NE BI BIO TI?**



# Die By The Sword

HACK  
PREPORUKA  
mjeseca  
5/98

Nakon ogromnog uspjeha Tomb Raidera, jasno je da nas očekuje gomila igara sličnog koncepta, poput Eidosovog Deathtrap Dungeona opisanog u ovom broju. Iako je **Krešimir Lauš** ljubitelj Lare Croft, nismo ga mogli nagovoriti na recenziju nove Interplayove igre koja sliči Tomb Raideru, sve dok mu netko nije spomenuo: "Čuj stari, ovdje možeš sjeći glave, ruke i noge, a krv prska svuda uokolo".



Bliski susret tople svinjske glave s vašim hladnim mačem. Ovakav stupanj brutalnosti nismo dugo vidjeli u kompjutorskim igrama. Hoće li igra imati problema s cenzurom, vidjet ćemo, no, bilo kako bilo, čim se pojavi u našim dućanima, požurite po svoj primjerak i uživajte režujući glave, šake i ostale vitalne udove!

Ako ste proteklih mjeseci pozornije pratili zbivanja s područja informatičkih igara, drugim riječima, ako ste čitali Hacker, možda vam se za mozak zakvačila sljedeća misao-fuzija žanrova. Baš tako, svi već uočavamo novi trend u razvoju igara - stapanje raznorodnih grafičkih tehnologija, ideja, pristupa te cjelokupnih žanrova. Pogledajte samo Battlezone ili Uprising i sve će vam biti jasno. Dva su osnovna razloga za ovakav razvoj situacije. Prvi je strahovit napredak tehnologije omogućen velikim praskom 3d ubrzičača, što je omogućilo pristavim programerima bez društvenog života sve svoje originalne zamisli bez većih problema strpati u jednu igru. Drugi, značajniji, razlog je preplavljenost tržišta igara kopijama kopija, plagijatima i klonovima te tako prosječni Amer može bez puno razmišljanja ući u svoj omiljeni game-shop i reći: *Dajte mi igru u kojoj se puca al' da se ne vidim, jednu u kojoj se puca al' da se vidim, jednu u kojoj se vozi i jednu u kojoj se lti al' da se vidim*. Dotični Amer teško da će pogriješiti i kupiti neki shit zahvaljujući razvoju tehnologije, ali će biti ograničen na svega nekoliko tipova igara (od kojih mu se, pošto je on ipak Amer, još

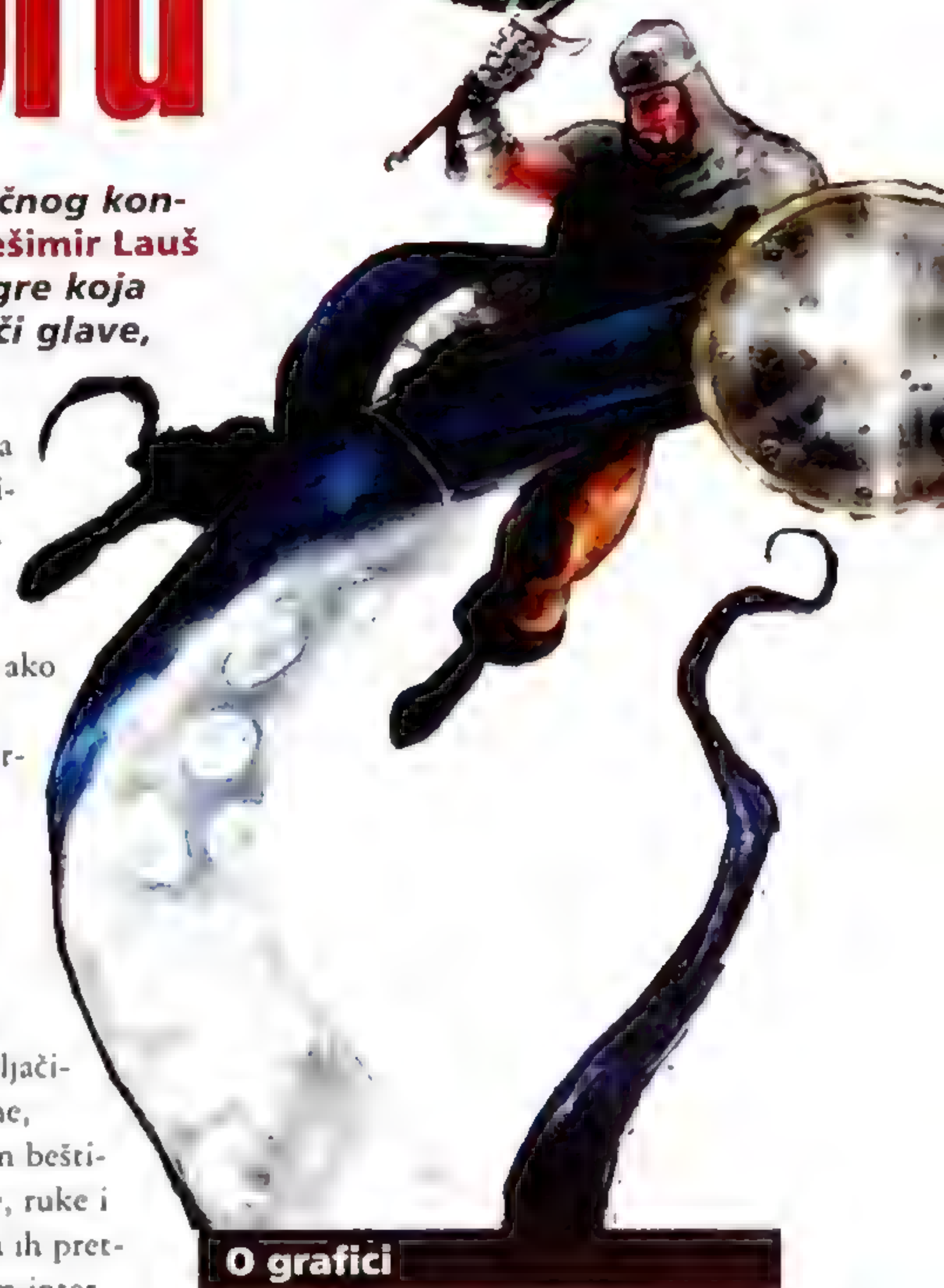
uvijek ne povraća). No, takvoj je situaciji odlučio doskočiti Interplay svojim Die By The Swordom savršeno spojivši tipičnu Tombraider-gledam-te-otpozadi arkadnu avanturu s idealnom tabačinom tuđem-te-sa-strb-strana.

## Qušet ili Arena, pitanje je sad

O čemu ja to trabunjam shvatit ćete pri prvom pokretanju igre. Ovisno o izabranom tipu igre (Quest, Arena, Tournament), vjerojatno ćete zaključiti da je igra ili potpuno nalik Tomb Raideru ili pak da uopće nema veze s prsatom pljačkašicom groblja nego u cijelosti odgovara definiciji 3D bori-lackih igara. U oba biste slučaja pogriješili. Sword uspješno kombinira sve najbolje elemente obaju tipova igara. Krenimo redom. Quest ko quest, otehi vam dragu a vi je morate spasiti, a poslije toga, Bože moj, ovo je ipak fini časopis! U questu ćete, osim nesmiljenog klanja jadne živadi koja vam se ispriječi na putu, morati rabiti mozak pri trivijalnom odgonetanju vječnog problema- paše li ovaj ključ u ovu rupu. Osim toga, tu i tamo ćete razbiti kakav sanduk, izjesti komad mesa i slično. Vaša će vas potraga odvesti do dubokih peći-

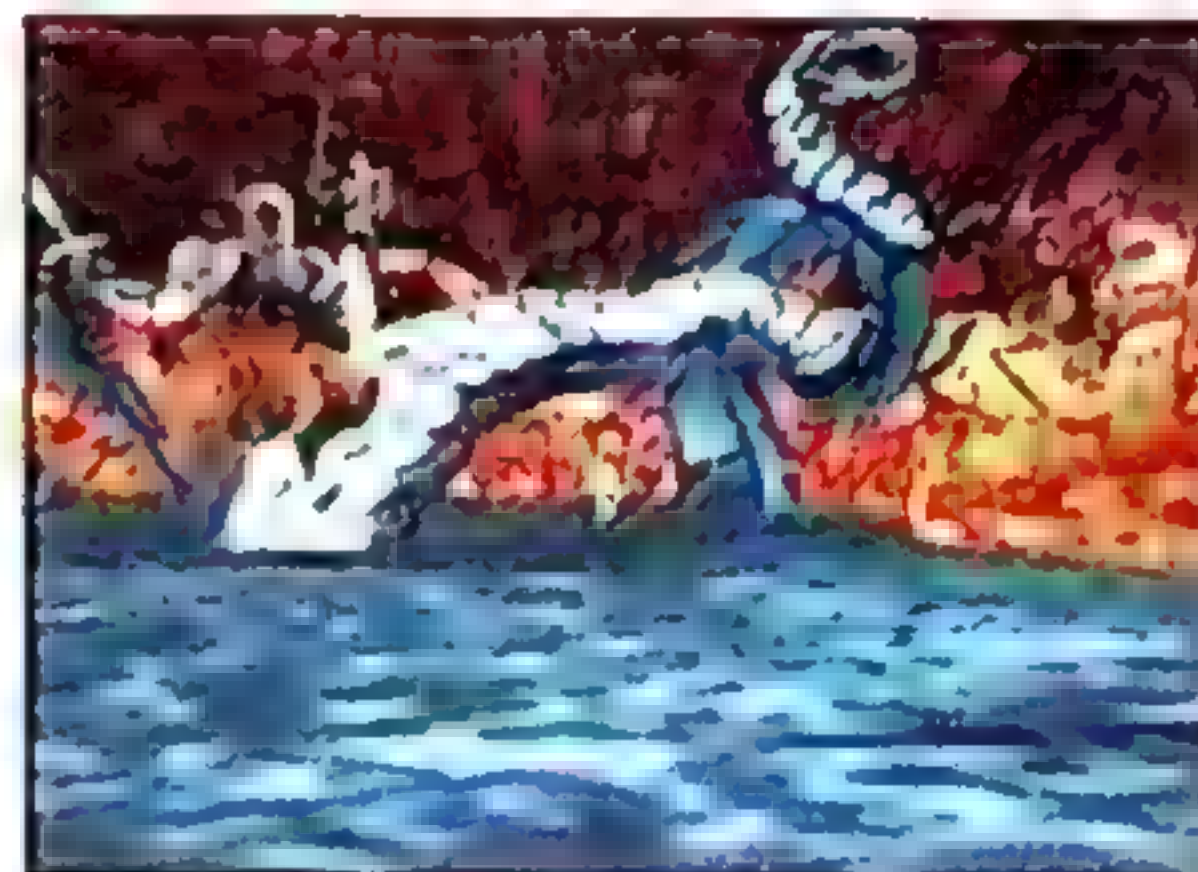
na, podzemnih rijeka, gora i dolina i ostale ikonografije Tomb Raider tipa igara. Grafička prezentacija će vas svako malo zadiviti i izmamiti uzdah (naravno, ako ste u ploču uboli 3Dfx!) a odlična i savršeno atmosferska glazba samo će poboljšati dojam. No, sve navedeno je tek paravan i samo polovica divota koje vas očekuju u ovoj veličanstvenoj igri. Drugu polovicu čini bestijalna koljačina nad koljačinama! Naime, vašim ćete moćnim mačem beštijama odsijecati glave, šake, ruke i noge, preciznim zamasima ih pretvarati u invalide, kirurškim intervencijama lomiti koljena. Svaki dodir vašeg hladnog mača i njihova topla tijela bit će popraćen fontanicom krvavih piksela i trajnim podsjetnikom u obliku krvavog ožiljka. Poluobogaljeni neprijatelji i dalje će upornošću poreznih inspektora navaljivati na vas pokušavajući vam pokazati svu ljepotu boli. Tek precizan ubod u srce zauvijek će ih smiriti i omogućiti vam da im u miru odsijecate preostale udove te mrtvu ruku sa sjekirom uporabite kao svoje sekundarno oružje. Beštija je oko 20 vrsta, s tipičnim oružjem i stilom borbe te zamekom umjetne inteligencije koji im omogućuje da se kako-tako prilagode vašem načinu borbe. Uistinu bolesno i ustinu prekrasno, no zapamtite - i vi ste od krvi i mesa i sve se ove lijepe stvari mogu dogoditi i vama. Stoga prije nego krenete u Quest, uvježbajte svoje vještine u odličnim i maštovitim arenama gdje su svi parametri - od broja, spretnosti i snage neprijatelja - pušteni vama na volju. Ni okružje u arenama nije bezopasno, ondje teku potoci lave, klata se sjekire, čekaju vas šiljci željni vaših unutararnjih organa. Tek kad se upoznate s osnovnim vještima borbe (u areni) i kretanja (u tutorialu), spremni ste za pravu stvar. Hoće li to biti goreopisani samotnjački Quest ili multiplayer koljačina u areni, ovisi o vama.

No ono što ovu igru krasi i izdvaja



## O grafici

Mislili ste da zbog kompleksne matematike rabljene za realno simuliranje pokreta nije preostalo procesorske snage za iscrtavanje prekrasne grafike? Pa dobro, djelomice ste u pravu, jer se za grafiku i onako brinu 3d ubrzičači, poglavito 3Dfx. Stoga ne brinite, grafika je, kao što vidite iz priloženih slika, detaljna, šarena, kompleksna i, što je najvažnije, iznimno brza (barem na mom p133 sa 3Dfx-om). Bilo bi šteta da je Interplay podbacio, iako mi se čini da je u vrijeme 3d ubrzičača napraviti igru s lošom i sporom grafikom prava umjetnost. Čast iznimkama, poput sporog Longbowa2 ili SSI-jevog Tank Generala, no Interplay u svakom trenutku zna što radi, stoga nam ne preostaje ništa drugo doli strpljivo čekati sljedeći njihov projekt- Secret of Vulcan Fury.







Ne, ovaj žuti krelac nije ultradosadni C3-Pio iz Ratova zvijezda, mada bi i njemu bilo slatko otkariti androidsku glavu gledajući kakva će tekućina špricati iz vrata.



Ne, nije riječ o bestežinskom stanju, svjedoci ste tek jednog od mnoštva kompleksnih pokreta koje možete izvesti s vašim junakom.

od ostale bratije je patentirana VSIM tehnologija za pokretanje svih likova u igri. *Die By The Sword* uopće ne rabi motion capture-ingom predefinirane pokrete nego ih matematičkim jednadžbama izračunava *u letu* tijekom same igre. Pomoću kompleksne matematike omogućeno je simuliranje cjelokupne palete ljudskih pokreta jer su sve kosti i zglobovi u virtualnom tijelu povezani i u međusobnoj ovisnosti i interakciji. Igra čak simulira i sile te stoga nije svejedno napadate li u trku ili stojeći, jer će brzina i masa tijela dodatno doprinijeti snazi udarca. Ova tehnologija omogućava potpunu slobodu borbe i kretanja u svih 360 stupnjeva. Nadalje, u potpunosti su simulirana oštećenja tijela te ćete kad vam zakvače nogu, šepati, povrijede li vam ruku, ona će beživotno visjeti a odsijeku li vam glavu- zaključite sami. Sjetite se samo scene iz Phytonovog filma *Potraga za svetim Gralom*, gdje se bore dva viteza u šumi a jednom idiotu kronično počnu nedostajati svi vitalni udovi, i znat ćete o čemu sam govorio! Osim ove napredne tehnologije koja se dosad rabila uglavnom u 3d aplikacijama,

Interplay je implementirao i prilično inteligentnu kameru. U *Die By The Swordu* konačno su izbjegnute situacije tipične za *Tomb Raider* ili *Nightmare Creatures* gdje vam je vidno polje ometao kakav zid ili kamera nije pratila akciju. Ovdje je situacija drugačija, raspon pokreta kamere je puno veći jer vam nije obavezno za ramenom nego se, ovisno o broju i položaju neprijatelja, slobodno kreće oko vas pokušavajući uhvatiti najbolji kut i kadar. Usitinu fenomenalno! No nemojte misliti da je to sve, još nismo spomenuli editor pokreta.

U editoru možete stvarati vlastite pokrete pokrećući udove ili tipkama na numeričkoj tipkovnici (svih osam smjerova) ili mišem te jednostavnim pritiskom na tipku record sve skupa snimiti. Na taj način možete raditi složene poteze poput okretanja u zraku i mahanja mačem, combo udarce itd. Sve snimljene pokrete jednostavno spremite na disk te ih u igri aplicirajte na najviše deset tipki, tako ćete jednostavnim pritiskom na tipku izvesti kompleksan pokret. Tijekom njihova stvaranja čak ćete

vidjeti silu kojom udarate. Možete ih razmijenjivati s prijateljima ili preko interneta, nešto slično poput *trampe* jaja u *Creaturesu*. Bilo kako bilo, ovime su vam otvorene gotovo neograničene mogućnosti stvaranja te ćete u potpunosti utražiti svoju perverznu maštu. Editor je toliko jednostavan da ga mogu rabiti i klinci- divota jedna! Iako sve tipke možete sami namjestiti, što će donekle ublažiti početnu konfuziju i nesnalaženje, svejedno bi vam dobro došao kakav moćan gamepad. Vidimo, dakle, da je *Die By The Sword* teško po defaultu svrstati u jedan od dva spomenuta žanra

(arkadnih avantura i 3d tučnjava) jer je negdje između. Iako je i prije bilo sličnih pokušaja, na kraju bi uglavnom pretegnula jedna strana, nikad ne bi ispali ovako uravnoteženi i savršeni. Stoga nas je Interplay vrlo lijepo iznenadio kad smo već svi mislili da su kompjutorske igre pročitana knjiga i da mjesta za napredak ima samo na tehničkoj strani. Ovakakvih iznenađenja treba nam još da bi se izbjegla učmalost koja prati tržište PC igara posljednjih godina. Zapamtimo jedno, 3dfx i lanse flare-ovi ne znače sve! Palac gore za Interplay. ☺

Die By The Sword		Mission Disk	
Proizvođač -	Izdavač Interplay		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• početna konfuznost upravljanja</li> </ul>	<div style="border: 2px solid black; border-radius: 50%; width: 60px; height: 60px; display: flex; align-items: center; justify-content: center; margin: 10px auto;"> <div style="font-size: 24px; font-weight: bold;">90</div> </div>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• originalnost</li> <li>• lake noć motion capture</li> <li>• tehnička izvedba</li> <li>• editor pokreta</li> </ul>	
Još jedan pokušaj zgrtanja novca na staroj slavi			
<b>Preporučena konfiguracija</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• P133</li> <li>• 3Dfx</li> <li>• 32 Mb</li> </ul>	<b>Platforme</b> <ul style="list-style-type: none"> <li><input checked="" type="checkbox"/> PC</li> <li><input type="checkbox"/> PSX</li> <li><input type="checkbox"/> N64</li> </ul>	<b>3D ubrzanje</b> <ul style="list-style-type: none"> <li><input checked="" type="checkbox"/> 3Dfx</li> <li><input type="checkbox"/> PowerVR</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> Direct 3D</li> </ul>	<b>Multiplayer</b> <ul style="list-style-type: none"> <li><input checked="" type="checkbox"/> Internet</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> IPX</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> Modem</li> </ul>

# BUBA

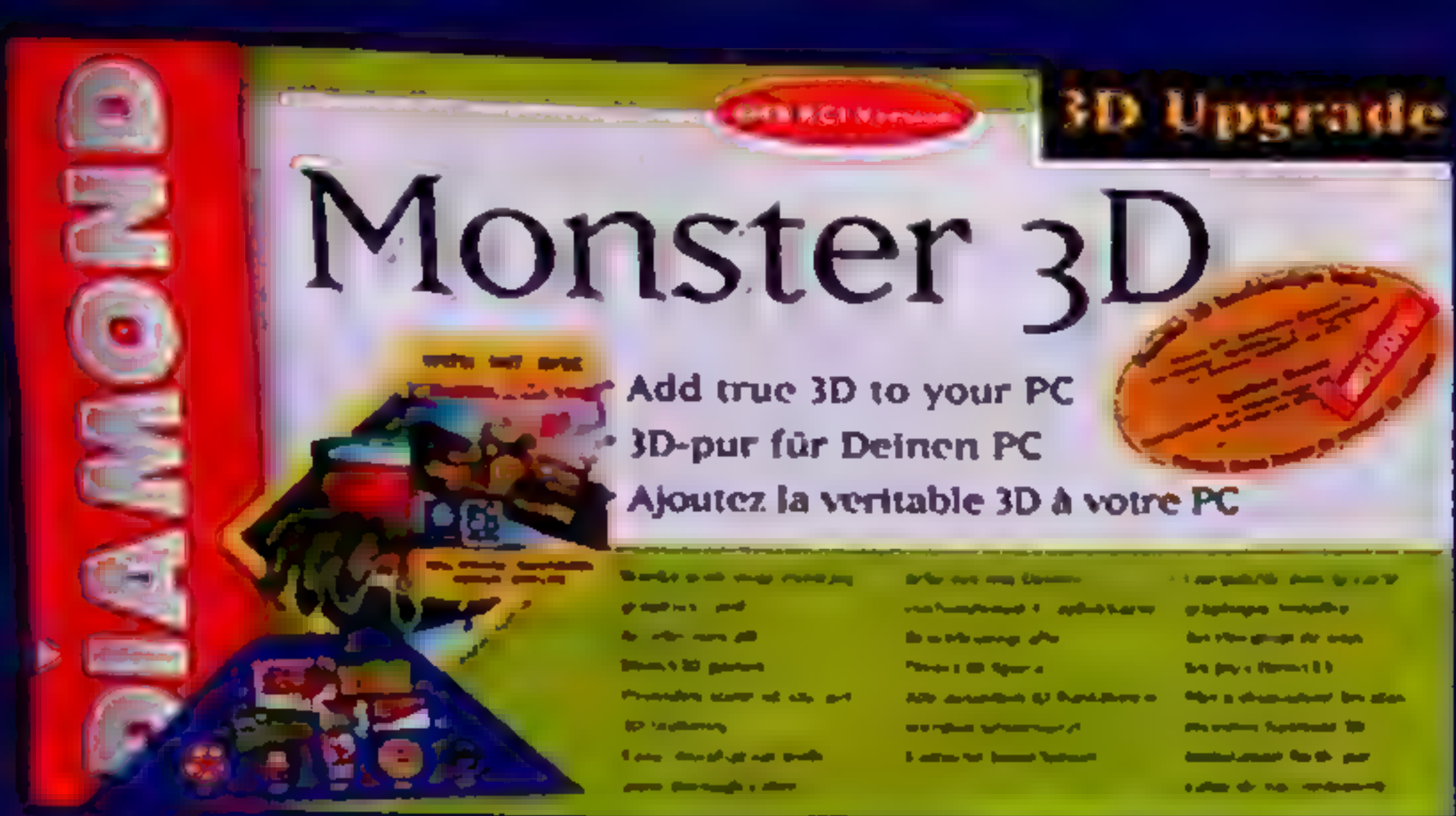
Brajkovićev prilaz 6, Zagreb    Tel: 098 / 28 22 86

# MAGE

Shopping centar  
Prečko (1. kat), Zagreb  
Tel: 38 83 397  
E-mail: [mage-kk@zg.tel.hr](mailto:mage-kk@zg.tel.hr)

Zabavu, Internet, sport, edukaciju i kompjutorski vrtić može objediniti jedna riječ: MAGE. Sadržaj usluga kompjutorskog kluba MAGE je poput uma renesansnog čovjeka. Proširite krug prijatelja po cijeloj Hrvatskoj i izvan njenih granica u Internet brbljaonici. Ubijte dosadu na brojnim programima ili dokažite svoje kvalitete u sportu 21. stoljeća - u HINLA natjecanjima (*Quake*, *Warcraft 2*, *Duke Nukem 3D*, *Red Alert* itd.)





**DIAMOND**  
**Monster 3DI**

**A od sada i...**

**DIAMOND**  
**Monster 3DII**



**Prodaja na više rata!**

**PlayStation**



**InfoGama d.o.o.**

Počiteljska 4, 10000 Zagreb tel: 398 302 fax: 398 008

**TOSHIBA**



**MGA**  
POWER GRAPHICS

Quantum™

FUJITSU

CHANTECH  
COMPUTER CO., LTD.

IBM

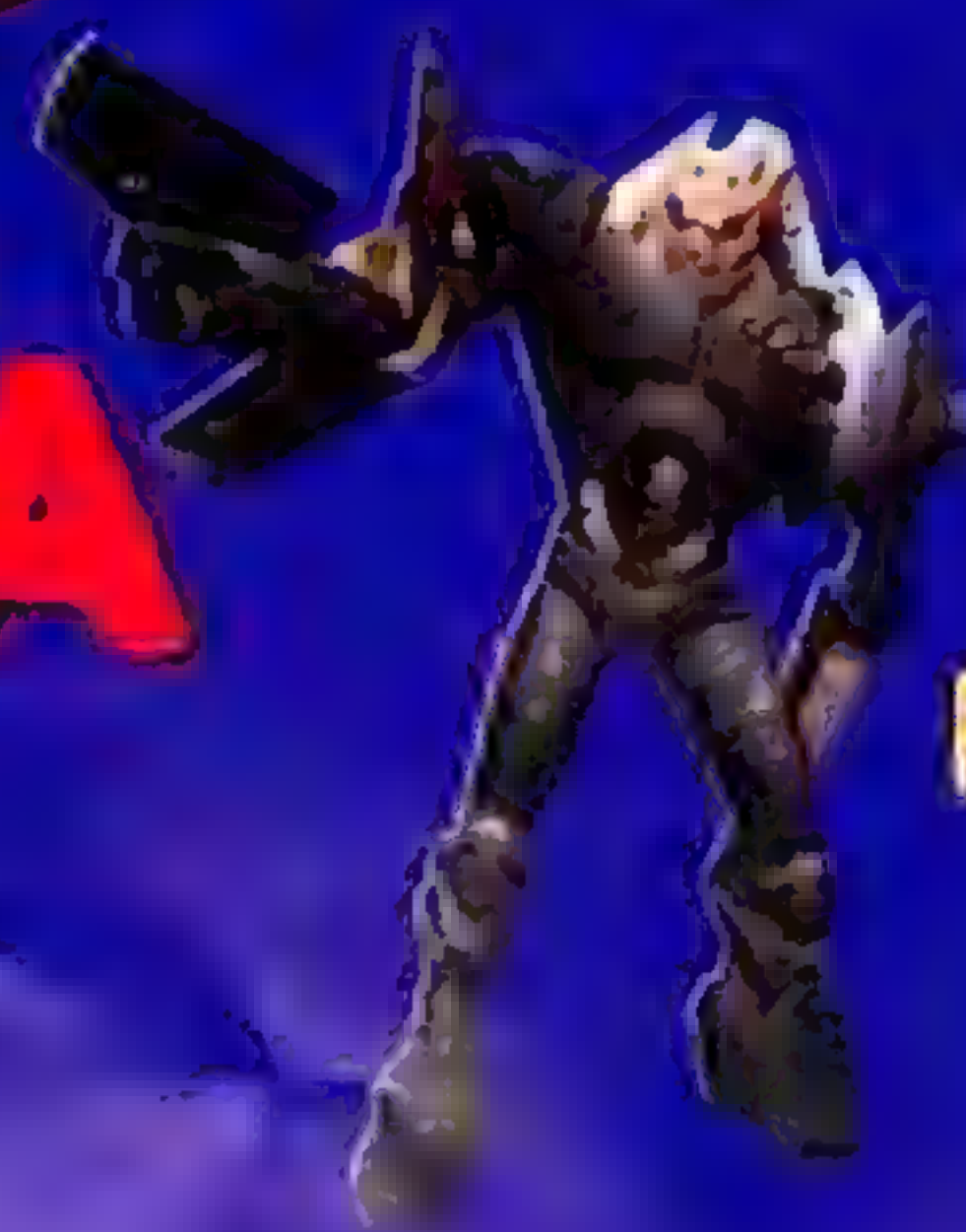
ASUS

TEAC

**100 KN**  
TOMB RAIDER  
HEXEN II  
DARK COLONY  
DRAGON HEART  
X-WING VS. TIE FIGHTER  
NEED FOR SPEED II  
NHL 98  
DUNGEON KEEPER  
RED ALERT  
LEISURE SUIT LARRY



**IV**  
**BRZE NEGO**  
**IKADA**  
**DO SADA**



**200 KN**  
JEDI KNIGHT  
**160 KN**  
TOMB RAIDER II  
QUAKE II  
WORMS II  
PANDEMONIUM II  
F-22 RAPTOR  
NBA LIVE 98  
G. POLICE

JANUS

**VELIKA RASPRODAJA PC IGRICA**





# Outwars

Microsoft ne bi bio Microsoft kad ne bi jednostavno iskopirao trenutne trendove u izradi igara i napravio svoju kopiju tko-zna-čega. Posljednji primjer je *Outwars*, igra s kojom se Veliki M pokušava ubaciti na novo područje akcijskih strategija kojim caruje *Battlezone* (Activision). Kako stvari stoje, Activision se, bar zasad, ne treba bojati tate Billa.

Mislav Mataija



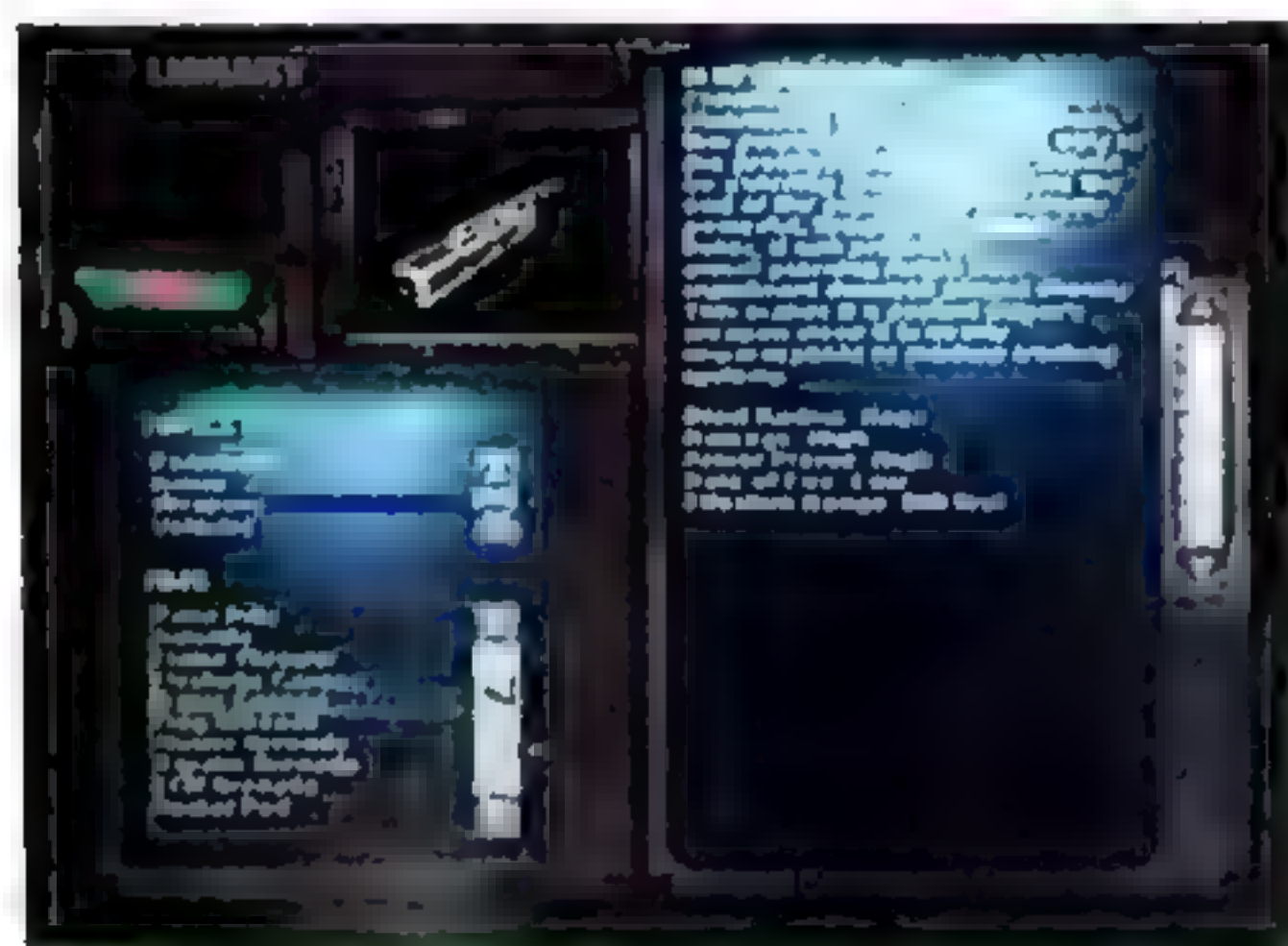
Ovu sliku slobodno stavite u popis argumenata za kupnju Voodooa (još bolje Voodoo 2).

Medu brojnim *Microsoftovim* igrama kojima su nas u posljednje vrijeme zasuli, doživjeli smo i akcijsku igru s taktičkim elementima, mješavinu *MDK* i *Battlezonea*. Naravno, nismo ni očekivali da ju je napravio razvojni tim Billa "Cake-face" Gatesa, već iza svega stoji dobro poznata tvrtka *Singletrack* čiji su dosadašnji uratci *Jet Moto 1* i *2*, *Twisted Metal 1* i *2*, i drugi.. Definitivno najlošiji dio igre je, već pogodate, priča. Dakle, u dalekoj budućnosti je ljudima na *Majčici Zemlji* postalo pretijesno pa odlučio kolonizirati druge planete. Wow! Ali to je tek početak... Kad su tamo stigli, ne biste vjerovali, napali su ih izvanzemaljci! Dakle, ovako nečeg se zaista ne bi postidjeli ni *Clarke* i *Asimov*! Prije svake misije morat ćete izabrati svog borca, opremiti ga oklopom i oružjima čiji je izbor uistinu šarolik, od obične pulsne puške preko lasera do bombi i mina. Sva oružja imaju potpuno različite karakteristike i koristit ćete većinu njih. Oklopi su također različiti – oni masivniji se teže oštećuju, ali su manje pokretljivi. Jedna od boljih stvari je i

opsežna "knjižnica" u kojoj su potanko objašnjene karakteristike svih oružja, oklopa i likova (ta me knjižnica čak podsjetila na famoznu *Civilopedia* iz *Civilizationa*). Osim oružja, u svakoj misiji imate i *jetpack* koji vam služi za letenje preko provalija i slijetanje na platforme. U misijama svoj lik možete promatrati iz više kutova: iz prvog lica, s leđa kao u *Tomb Raideru*, pa čak i iz daljine (pogled iz daljine je naročito koristan kod letenja). Osim svojim likom, često ćete upravljati i čitavom skupinom boraca, što zaslužuje svaku

## News from Hell

Zabrinuti probijanjem Microsofta na igračko tržište, dečki iz redakcije su me zamolili da zavirim u svoju kristalnu kuglu i vidim o čemu je riječ. Evo što sam otkrio: Popodnevni list 1. lipnja 2098. Vijesti iz svijeta Microsoft je objavio da je konačno iskorijenio i posljednju poznatu firmu koja proizvodi računalne igre protivno ZOPSOM zakonu (Zakonu O Prohibiciji Svih Osim Microsofta) iz 2076. Riječ je o izvjesnom Electronic Artsu, američkoj under-cover firmi. Optuženici su se jučer na sudu branili svojom dugom tradicijom koja seže još u prošlo stoljeće. Informaciju smo pokušali provjeriti u Gradskom arhivu, no rekli su nam da je sav sličan materijal godine 2077. tadašnja gradonačelnica, gđa Dropulić-Gates, dala uništiti. Ostaje nam vjerovati Kristijanu Ž. Gatesu, Microsoftovom glasnogovorniku za Hrvatsku, koji tvrdi da su suparnički proizvođači igara prestali konkurirati Microsoftu još od vremena legendi *Fury 3* i *Microsoft Soccer*.



Knjižnica je zaista sjajna. Jedna od najboljih stvari je što možete naći i povijesne informacije o likovima.



Dok letite, možete razgledati prekrasan krajolik.

pohvalu, no propust je što to nije iskorišćeno za *cooperative multiplayer*.

## Upucaj me sad

*Outwars* nije čistokrvna arkada, što ćete odmah na početku uočiti već po brojnim komandama na tipkovnici koje igra koristi. Na svu sreću, u početku će vam trebati samo one najosnovnije (micanje, pucanje, ciljanje, jetpack, mijenjanje oružja). Najsretnija varijanta je uporaba ciljanja, pucanja i *jetpacka* na mišu, a ostalog na tipkovnici. Nadalje, zadaci u misijama nisu jednostavni poput *ubij-sve-po-redu-i-pošalji-mami-pismo*, već se obično odnose na spašavanje nekih saveznika, pravovremeno ukrčavanje na transport, uništavanje određenih građevina i tome slično, što je svakako pohvalno, ali uzima mnogo od igrivosti jer rijetko ćete kad ulaziti u otvoren sukob s neprijateljima baš zbog tog vremenskog ograničenja. Osim toga, *Outwars* iziskuje dosta vremena na privikavanje, što bi mogao

## Protivnici

Jedna od najvećih mana ove igre su loše zamišljeni neprijatelji. Naime, vaši protivnici su golemi pauci, bube, kišne gliste, jegulje, žibrez (uuups...) i slične kreature, što je prilično islužena i neinventivna varijanta. Zar *Quake 2* nije živ dokaz da najbolji protivnici imaju ljudski oblik i ne pucaju po vama iz "spine gunova" poput onih u *Outwarsu*?



biti dodatni razlog da se ne sviđa velikom broju igrača. Ipak, igri se ne može poreći inovativnost i originalnost, što je u današnje vrijeme prava rijetkost i zaslužuje pohvalu. Što se tiče tehničkog izvođenja, posao je obavljen dosta kvalitetno – prilično kvalitetna grafika je ubrzana preko *Glidea* i *Direct3D-a*, a zvuk je prosječne kvalitete. Riječ je o nesumnjivo kvalitetnoj i originalnoj igri koja vjerojatno neće postati blockbuster, ali će ostati upisana zlatnim slovima u srcima igrača koji je zavole.



Prije svake misije, čak i treninga, dobit ćete iscrpan briefing...



Ponekad ćete se boriti protiv ljudskih protivnika. Nažalost, takve su misije vrlo rijetke.

## Outwars

Proizvođač *Singletrack*

## Pucačina s taktičkim elementima

Izdavač *Microsoft*



- neoriginalna priča
- traži dosta navikavanja

80

- taktički elementi
- grafika
- originalnost
- dobra oružja, oprema i likovi



Originalna, maštovita i kvalitetna taktička pucačina koja radi dobre elemente *Battlezonea* i *MDK*.



Preporučena konfiguracija

- P:66
- 3Dfx
- 32 Mb

Platforme

- ☒ PC
- ☐ PSX
- ☐ 64

3D ubrzanje

- ☒ 3Dfx
- ☐ PowerVR
- ☒ Direct 3D

Multiplayer

- ☐ Internet
- ☒ LAN
- ☒ Modem



## Direct X 6.0, beta verzija

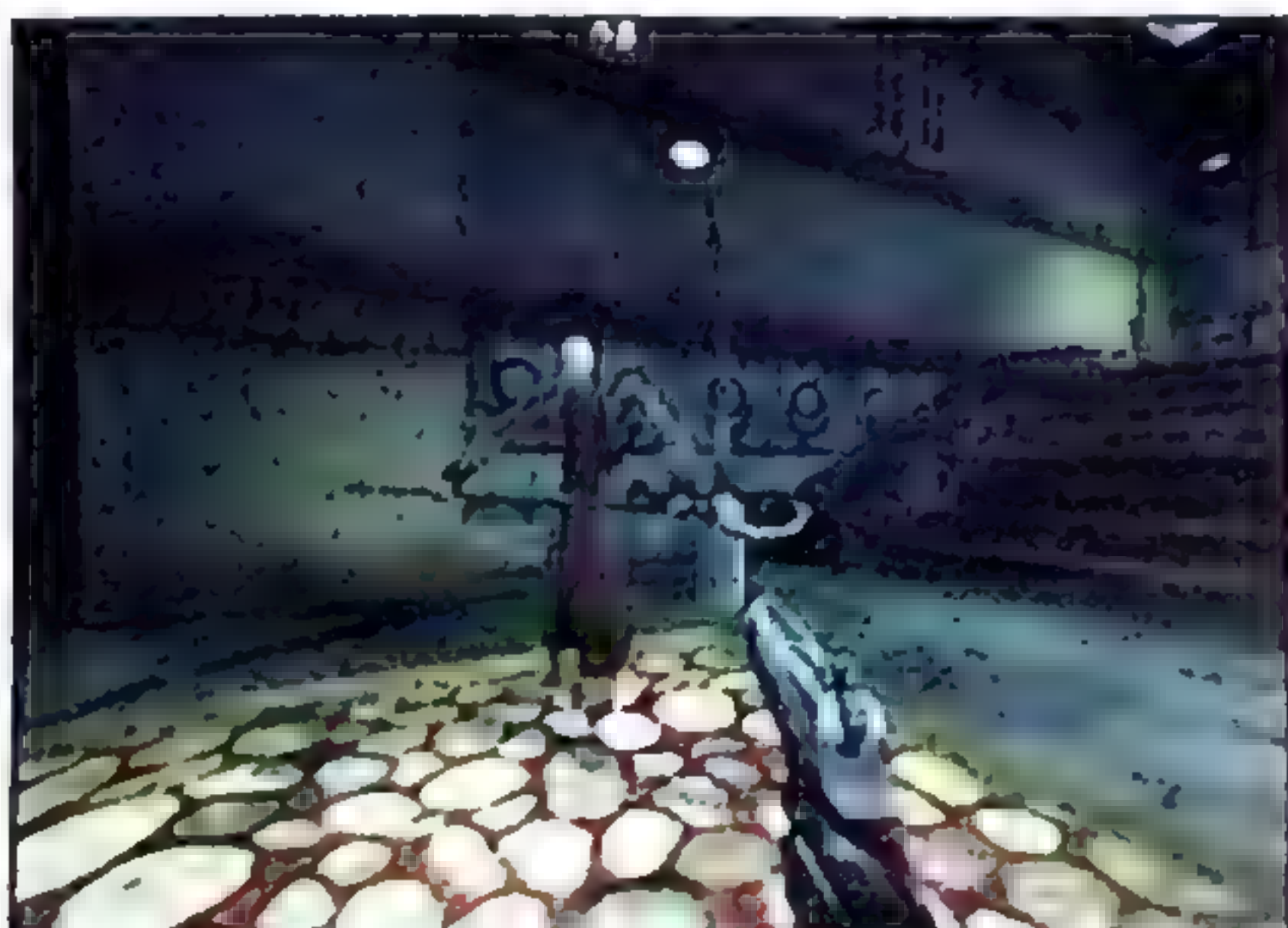
Na CGDC-u (Computer Game Developers Conferencu) održanom svega tjedan dana prije izlaska ovog broja Hackera Microsft je konačno objavio da je gotova beta verzija nove inačice Direct X 6.0 drivera, no dotična će prvih par tjedana biti dostupna samo užem krugu proizvođača računalnih igara koji će nastojati iskoristiti njegove nove proširene mogućnosti. Mi smrtnici ćemo, čini se, morati pričekati finalnu verziju ove u skoroj budućnosti prijeko potrebne aplikacije.

## Activision ponovno kreće u akciju

U mahnitoj utrci za statusom idealnog svjetskog izdavača Activision je munjevitom brzinom počeo vući najrazličitije poteze. Jedan od posljednjih i zanimljivijih je licenciranje imena i znaka časopisa *Soldier of Fortune* na čijem temelju kani u skoroj budućnosti stvarati igre. Prva Activisionova igra *Soldier of Fortune* bit će 3D FPP shooter za čiji će se razvoj pobrinuti Raven Software poznat po igrama *Heretic* i *Hexen 1 i 2*. Ovaj 3D shooter u pripremi rabi već proslavljeni id software *Quake 2* engine. Igra će vas baciti u ulogu nemilosrdnog plaćenika koji obavlja različite "osjetljive" operacije za brojne političke korporacije želeći zaraditi koru kruha za život. Ovakva tematika nimalo ne začuđuje jer *Soldier of Fortune* je vojni akcijsko-avanturistični časopis koji izvještava o borbama s prvih linija bojišnice diljem svijeta.

## Licencirani Litech

Nije prošlo ni par tjedana a već se nekoliko proizvođača odlučilo licencirati moćni Monolithov Litech engine koji se između ostalog rabi u kreiranju *Blooda 2*. Riječ je o dva naslova: jedan je *Vortech The Ancient Technology* tvrtke eXodite Dimensions a drugi je pod okriljem Evermore Entertainmenta. Prema nekim



nagađanjima, obje bi igre trebale biti FPP shooteri ili barem mješavina tog žanra s nekim "intelektualnijim".

## Electronic Arts, snaga u brojnosti



Od trenutačno najzanimljivijeg događaja u svijetu (da, riječ je o Electronic Entertainment Expo konvenciji koju evo već tisućiti put spominjemo u ovom broju), dijeli nas svega par dana. U Hackeru smo već najavili igre što će ih Microprose predstaviti na E3-u, a neposredno prije odlaska u Atlantu i Electronic Arts je dostavio podatke o svojim naslovima što će ih ondje u velikom blještavilu po prvi put predstaviti. Diljem svojih izložbenih pozicija prikazat će šesnaest igara i to za PC, Playstation i N64 konzole. U vrhu popisa je gomila sportskih simulacija svih vrsta: Madden NFL 99 (nogomet), Tiger Woods 99 (golf), World Cup 98 (dosad najkvalitetnija nogometna igra, u ovom broju provjerite što o njoj kaže Patrik Pencinger u temi broja), Nascar 99 (takoder znan pod nazivom Nascar 3, izvrsno izvedena utrka sportskih automobila), NCAA Football 98 (nogomet), NHL 99 (hokey), Triple Play 99 (baseball). Za sve nabrojane igre glavni su krivci ljudi iz EA Sportsa odjela koji se bavi proizvodnjom sportskih igara i, dakako, prvi su u tomu, a većina ostalih proizvođača potražila je uzor upravo u njima. Drugi vrlo popularni EA-ov ogranak Maxis priprema dva nestrpljivo očekivana nastavka velikih hitova simulacije boga Popoluos *The Beggining* (promijenio je ime s bivšeg *The Third Coming*) i *Sim City 3000*. I ostali dio velike i nadarane Electronic Artsove obitelji pripremio nam je velik broj potencijalnih hitova: *Small Soldiers* (3D strategija), *L.A.P.D. 2010* (gdje ćete se okušati u ulozi futurističkog policajca), *Moto Racer 2* (sljedbenik legendarne utrke motora), *Need for Speed 3: Hot Pursit* (o kom već sve znate), *Road Rash 3D* (oživljeni klasik u 3D verziji) i *Sid Meir's Alpha Centauri* (mora li taj čovjek ispred svake svoje igre staviti i svoje ime?). Posljednja u slijedu ali nikako ne i najlošija je Originova igra *Ultima The Ascension*, već deveti nastavak *Ultima* trilogije koja će ovom igrom biti konačno okončana. Nakon ove poprilične zbirke igara koje nas čekaju do kraja godine, možemo



tek nagađati o broju igara što ih Electronic Arts priprema dogodne.

## Westwood, malo ali kvalitetno



Za razliku od svoje nešto veće braće, barem kad je riječ o broju igara u pripremi, Westwood je nešto skromniji. Na E3-u prikazat će svoja tri ultrakvalitetna naslova kojima je unaprijed određen kulturni status. Ovu elitu igračke industrije predvodi remake *Dune 2000*, o kojem smo već dosta govorili u prošlim brojevima Hackera, zatim je tu *Command&Conquer: Tiberian Sun*, čije ime već govori o čemu je riječ, te melem za oči svih RPG fanova - *Lands of Lore 3*, koji će prvi put biti detaljno razotkriven na ovom događaju godine.





# Sim Safari



Ovako nekako izgleda vaš kamp. Izgrađujući najraznovrsnije zgrade, privući ćete još više turista u vaš safari park.

tane trudim se izvući i posljednju kunu posjetitelju iz džepa. U rezervatu, ako ima love, povremeno kupim koju životinju, tek toliko da ljudi imaju što gledati. Ako, pak, ogladnite ili vam na +50 bude pre-vruće, možete se vratiti u kamp gdje će vas moji šljakeri, inače domaći bušmani i pigmejci, dočekati sa specijalitetima afričke kuhinje kraj hladnih bazena. Osim kampa i rezervata, tu je i selo domorodaca. Nažalost, svu radnu snagu, od kuhara do vozača, novačite u selu. Neki mi se dan jedan lovočuvar hvalio kako može namirisati lava na

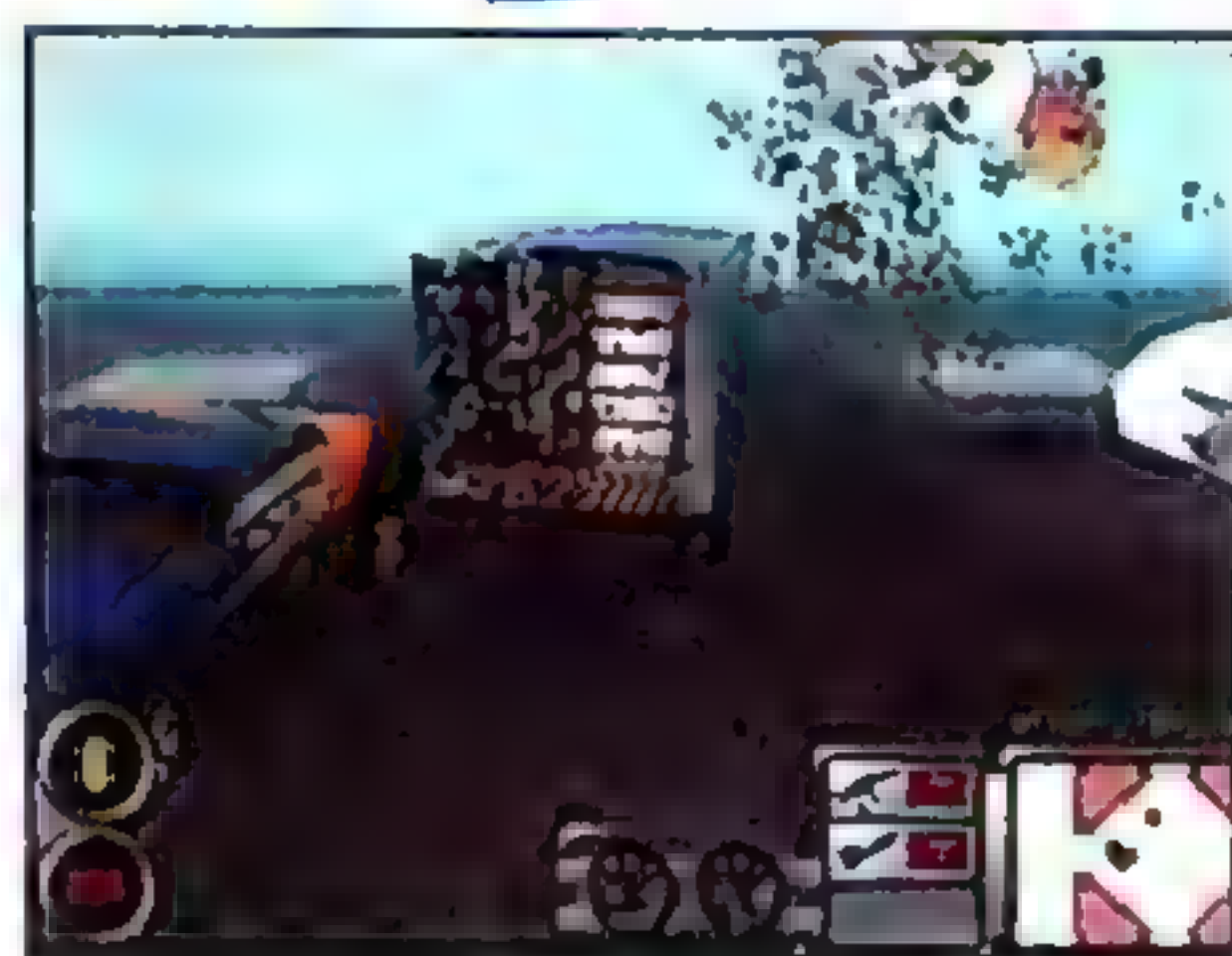
Ako ste ljubitelj divljine i afričke stepe, ovo je igra za vas. Krenimo u obilazak novoootvorenog safari parka u Kenji. Za smještaj turista i svih onih koji žele biti obrok gladnom lavu ili leopardu, ja, vlasnik, sagradio sam turistički kamp za klijentelu svih debljina novčanika. Ako nemate love, možete prenoćiti na otvorenom uz logorsku

vatricu, a ako ste novopečeni hrvatski tajkun, možete odsjesti u luksuznim apartmanima s bazenima i jakuzijem. Svakog dana na raspolaganju su vam najraznovrsnija prijevozna sredstva do obližnjeg rezervata, gdje ćete vidjeti svu raznolikost afričke flore i faune. Ja, Bog i batina u ovom parku, sadim i izgrađujem kako me volja dok ima perja a kada ga pones-

pola kilometra pa mi se čini da je svaki komentar na račun radne snage suvišan. *Sim Safari* je igra je za sve uzraste, ali je toplo preporučujem najmladima. Brojnim informacijama o životinjama i biljkama te zvučnim podlogama, *Sim Safari* nudi enciklopedijsku edukaciju. Za svaku životinju i biljku napravljen je i kratki info gdje se govori o prehrani životinje, prirodnim joj neprijateljima, načinu života i kretanju, samostalno ili u grupi. Uza svaku životinju, dolazi i kraći *video zapis* njenog svakidašnjeg života te *audio zapis*. Ako želite provjeriti svoje znanje, u igri je i kviz, gdje odabirete jedno od tri ponudena odgovora na raznolika pitanja. U ovoj prilično šarolikoj igri pomoći će vam u snalaženju seoski starijšina savjetima oko radnika, poslovnim savjetima, u financijskim poslovima pomoći će vam upraviteljica, a za okoliš se brine ekolog. Igra je sasvim pristojno izvedena i bez poteškoća će se vrtjeti i na starijim strojevima kao što je 486 DX4 100 MHz, 8 Mb RAM i barem 55 Mb HDD.

Sim Safari	
Simulacija safari parka	
Proizvođač	Maxis Inc.
Izdavač	Electronic Arts
Zgodana igrice za ubiti vrijeme, s dosta edukacijskog duha. Nemojte očekivati previše.	
60	
Preporučena konfiguracija	Platforme <input checked="" type="checkbox"/> PC <input checked="" type="checkbox"/> MAC <input type="checkbox"/> N64

# Streets of SimCity



Sim City meets Carmageddon. Da, i to je moguće, a rezultat ove fuzije se zove Streets of Sim City... I lošiji je od zbroja najlošijih strana Sim Citya i Carmageddona.

Razlike između spomenutih zadataka gotovo i nema – uvijek morate u određenom vremenu stići na određeno mjesto uništavajući pritom protivnike. Prvo što će vas zaprepastiti već pri prvom pogledu na kutiju je užasna hardverska zahtjevnost. Naime, minimum za pokretanje je P166, 32 MB RAM-a, a preporučena konfiguracija je P200, 32 MB RAM-a i 3Dfx. Na P166 s 64 MB RAM-a i 3Dfx karticom je igra sa svim teksturama i u visokoj rezoluciji radila najviše u 15-ak FPS-a dok nisam pojačao maglu – nakon čega je radila nešto brže. Što je najsmješnije, igra uopće nema

zadovoljavajuću grafiku a kamoli onu koja bi zahtijevala P166. Ona fumozna magla ustvari služi da bi vas zavarala jer kad je ona udaljena, jasno vidite kako se ružno teksture preklapaju, a poligoni stvaraju pred vašim očima. Prije svake misije ući ćete u garažu gdje možete nadograditi svoju raglu i kupiti novu. Na makinu možete staviti mnoga oružja (iako će vam trebati samo mitraljez i bacač raketa) te neke od brojnih dodataka (štitovi, radari i dr.). U vožnji morate doći na jedno mjesto, a zatim u određenom vremenu na neko drugo, a cijelo vas vrijeme proganjaju neprijatelji u različitim vozilima. Nemate gotovo nikakve mogućnosti za manevriranje – djelomično zato što su ulice uske, a zavoji pod pravim kutom, a djelomično zato što je preteško okrenuti se – pa ćete se nakon nekog vremena početi namjerno zabijati u zidove da bi se okrenuli. Fizika je vrlo neuvjerljiva, kao u nekoj arkadnoj igri. A ono što je za ovakve igre najvažnije – osjećaj brzine, jednostavno ne postoji, i to ne samo zbog hardverske zahtjevnosti i uskih ulica. Poslušat ću se citatom Damira Rukavine: "Vidjevši ovaj programski nered, skoro su mi navile suze na oči".

Mislav Mataija

Streets of SimCity	
vožnja/pucačina	
Proizvođač	Maxis Inc.
Izdavač	Maxis Inc.
Vrlo loša igra. Dobra se igra može napraviti na bilo kojoj platformi, ali ova igra je loša na svim platformama. Nemojte očekivati previše.	
49	
Preporučena konfiguracija	Platforme <input checked="" type="checkbox"/> PC <input type="checkbox"/> MAC <input type="checkbox"/> N64

Maxis, danas dio Electronic Artsa, programerska je tvrtka s pedigreeom. Dovoljno je samo spomenuti SimCity i SimCity 2000, prave legende, nakon kojih je uslijedio velik broj strategija radenih na vrlo sličan način (SimFarm, SimTower, SimIsle, SimPark). U posljednje se vrijeme Maxis pokušava ubaciti u, nazovimo to tako, mainstream produkciju igara. Streets of Sim City pokušava objediniti žanr autopucačina

tipa Interstate 76 i Sim City simulacija. U igru možete učitati grad iz SimCityja 2000, napraviti ga sami u dodatku na SC2000 zvanom SCURK, koji dobijete sa Streetsom, ili igrati jednu od ugrađenih misija u više od pedeset gradova. U gradovima izvršavate različite zadatke – odnose pakete, utrkujete se ili nešto treće – a za to vrijeme vas, naravno, love bande protivnika koje, po mogućnosti, treba uništiti (da, ozbiljno?)



EPSON  
 HEWLETT  
 PACKARD  
 FUJITSU  
 MAHA Panasonic  
 Microsoft  
 COMPAQ  
 FUJITSU YAMAHA  
 HEWLETT  
 PACKARD  
 MAHA EPSON  
 HEWLETT  
 PACKARD YAMAHA  
 Panasonic  
 FUJITSU EPSON  
 soniC  
 Canon  
 HEWLETT  
 PACKARD YAMAHA  
 FUJITSU  
 MAHA EPSON  
 HEWLETT  
 PACKARD YAMAHA  
 COMPAQ  
 MAHA Canon  
 SON Panasonic  
 HEWLETT  
 PACKARD YAMAHA

**ZOLA**

**DISKETE 3,5" + PVC BOX**  
=30,00 kn

**YAMAHA**



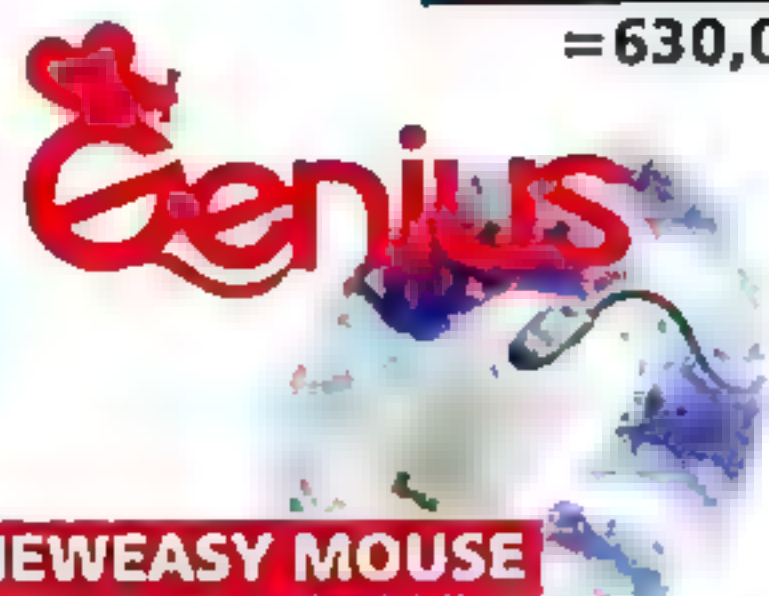
**YAMAHA CRW 2260t**  
=3196,00 kn

**YAMAHA CRW 4260t**  
=4296,00 kn



**YAMAHA YSTM 25**  
=733,00 kn

**YAMAHA YSTM 5**  
=630,00 kn



**NEWEASY MOUSE**  
=45,00 kn

**ZVUČNA KARTICA DX**  
=146,00 kn

**ZOLA**

VELEPRODAJA: ZAGREB, AVENIJA V. KOLJEVCA 20/II, TEL: 01 6552-727 FAX: 01 6529-248 TRGOVINA: ZAGREB, NOVA CESTA 115, TEL: 01 395-153, FAX: 01 395-152 <http://www.zola.hr>

**USRobotics**



**SPORTSTER 56K EXTERNI**  
=1345,00 kn

**CD MEDIA Best Media**  
=13,50 kn



**ZIP DRIVE**  
=1528,00 kn

**1**  
**iomega**

**EPSON**

**STYLUS 300**  
=1295,00 kn

**STYLUS 400**  
=1835,00 kn

**STYLUS 600**  
=2468,00 kn

Za članove

**HAENBR**  
**CLUB**

**POPUST**  
**5%**

**hp**

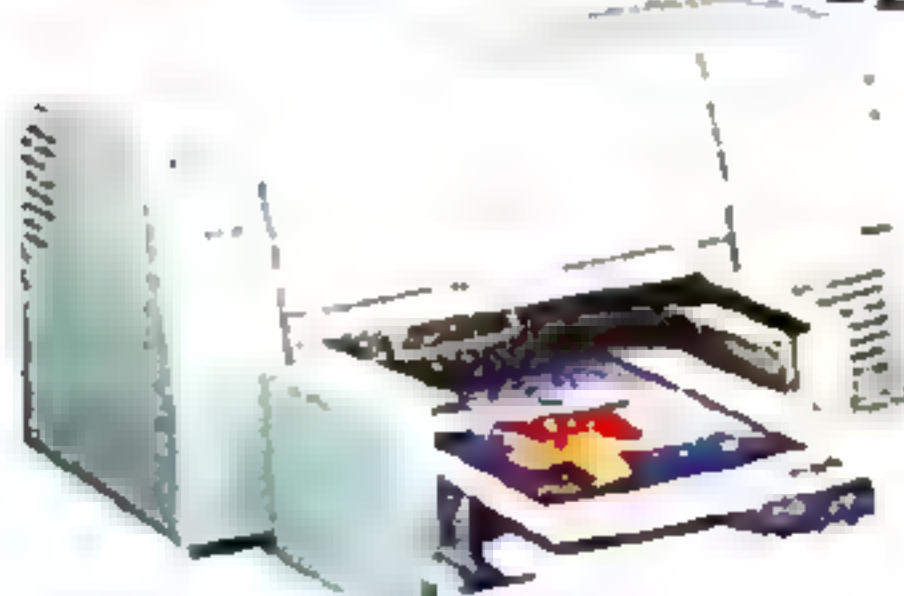
**HEWLETT**  
**PACKARD**

**HP 690 C**

=2475,00 kn

**HP 720 C**

=2795,00 kn

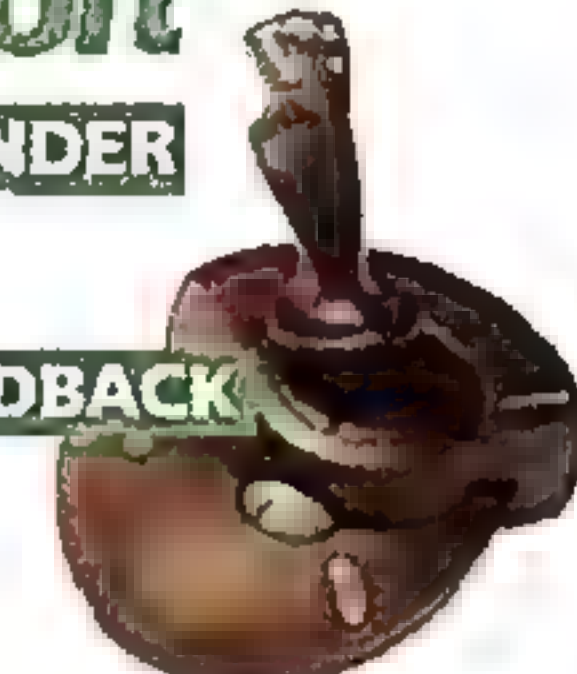


**Microsoft**

**JOYSTICK SIDEWINDER**  
=765,00 kn

**SIDEWINDER FORCE FEEDBACK**  
=1565,00 kn

**GAME PAD**  
=415,00 kn

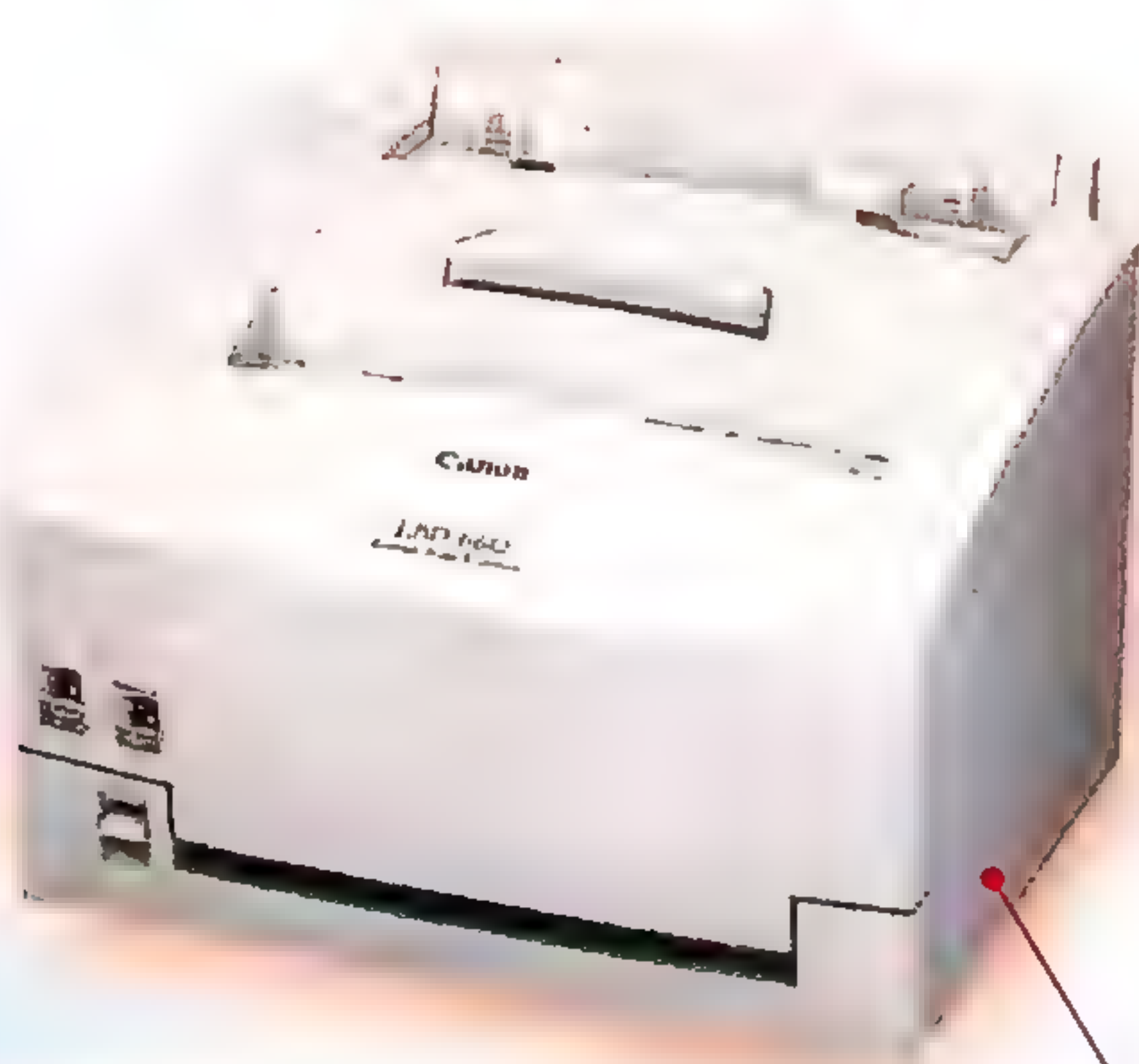


SINVI

**Canon**

PRODAJA • SERVIS • ODRŽAVANJE • POTROŠNI MATERIJAL • REPRONATERIJAL

Za fotorealističan ispis više nije potrebna skupa profesionalna oprema. Potreban vam je samo jedan iz serije novih **Canon** pisača.



**BJC-80**

**BJC-250**

**BJC-4300**

**BJC-4650**

**BJC-5500**

**BJC-620**

**BJC-7000**

**LBP-660**



**OVLAŠTENI UVOZNIK I DISTRIBUTER**

**KSU Company**

VELIKA GORICA, J. Dobrile 50, tel. 01/72 21 22; fax 01/72 22 73; <http://www.tel.hr/ksu-company>  
ZAGREB, Boždara Magovca 21, tel. 01/6603 612, 6603 613

JANUS



## ClickBOOM žari i pali

Ako ovih dana posjetite ClickBOOM-ov web site, naići ćete na osmrtnicu. Ne, nemojte se uplašiti, ni povjerovati ni riječ od onoga što piše na prvim dvama stranicama, nego strpljivo stišćite NEXT PAGE i doći ćete do istine. To je naime, reklama za njihovu najnoviju igru - Napalm: The Crimson Crisis. Riječ je o real-time strategiji za čiju su se izradu odlučili analizirajući želja igrača koji su ispunjavali listu želja na njihovom siteu. Igra je smještena u blisku budućnost gdje se ljudi bore protiv osvajački raspoloženih robota, a izgledom i načinom igranja podsjeća na svoje uzore Command & Conquer i Red Alert. Moguće je i igranje preko serijskog linka, modema ili interneta, a igra će podržavati i rabiti maksimalno sve grafičke i ubrzivačke kartice koje ugrate u svoju Amigu. Napalm: The Crimson Crisis možete već sada naručiti, čime ulazite u nagradnu igru s glavnom nagradom od 1000 \$ i besplatnim ClickBOOM-ovim igrama kao utješnim nagradama. Naravno, naručivanjem unaprijed, dobivate igru po nižoj cijeni, pa vam se doista isplati pogledati na: [www.clickboom.com](http://www.clickboom.com) ili [www.pxl-computers.com](http://www.pxl-computers.com) i poslati narudžbu. Osim toga, ClickBOOM je upravo objavio da je Quake za Amigu završen te da će se uskoro naći u trgovinama, tj. preostalo je još štampanje kutija i distribucija. Dok ovo čitate, Quake se već možda vrti



na mojoj  
Amigi.

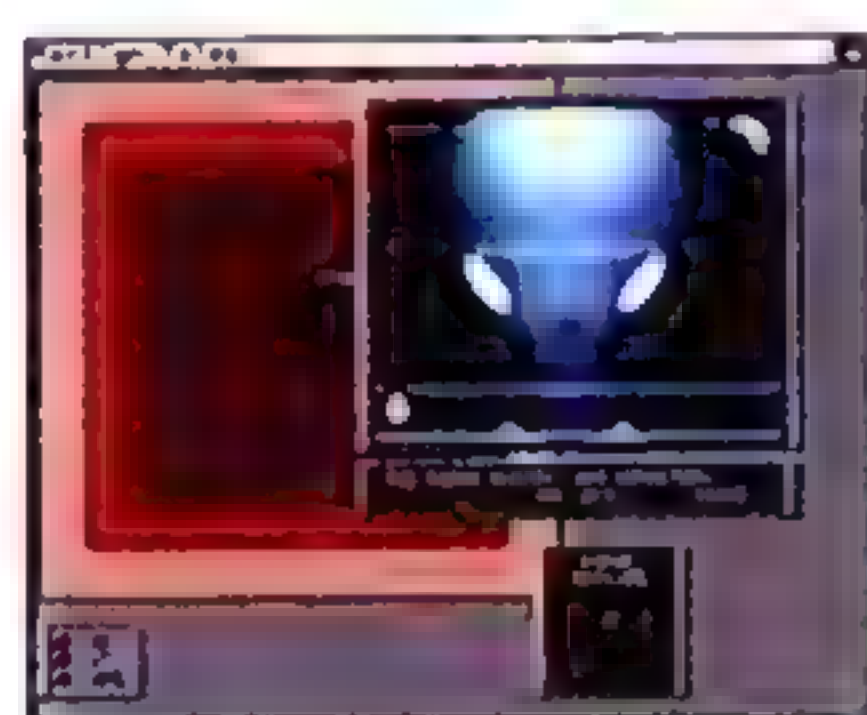
## Claws Of The Devil

Prvi Tomb Raider klon na Amigi trebao bi se pojaviti u drugoj polovici 1998. Riječ je o igri s horor elementima poznatog izdavača Titan Computers (Shadow of The Third Moon). Za sada ne raspolažemo s mnogo detalja, ali sigurno je da će igra imati real 3D engine i poligonalne likove te da će glavni junak biti djevojka po imenu Teri. Za igranje će biti potrebna neka ubrzivačka kartica i barem 8 Mb RAM-a, ali će se pravi sjaj igre moći vidjeti tek na PowerPC pojačanim Amigama



## Promjene u Martian Tales

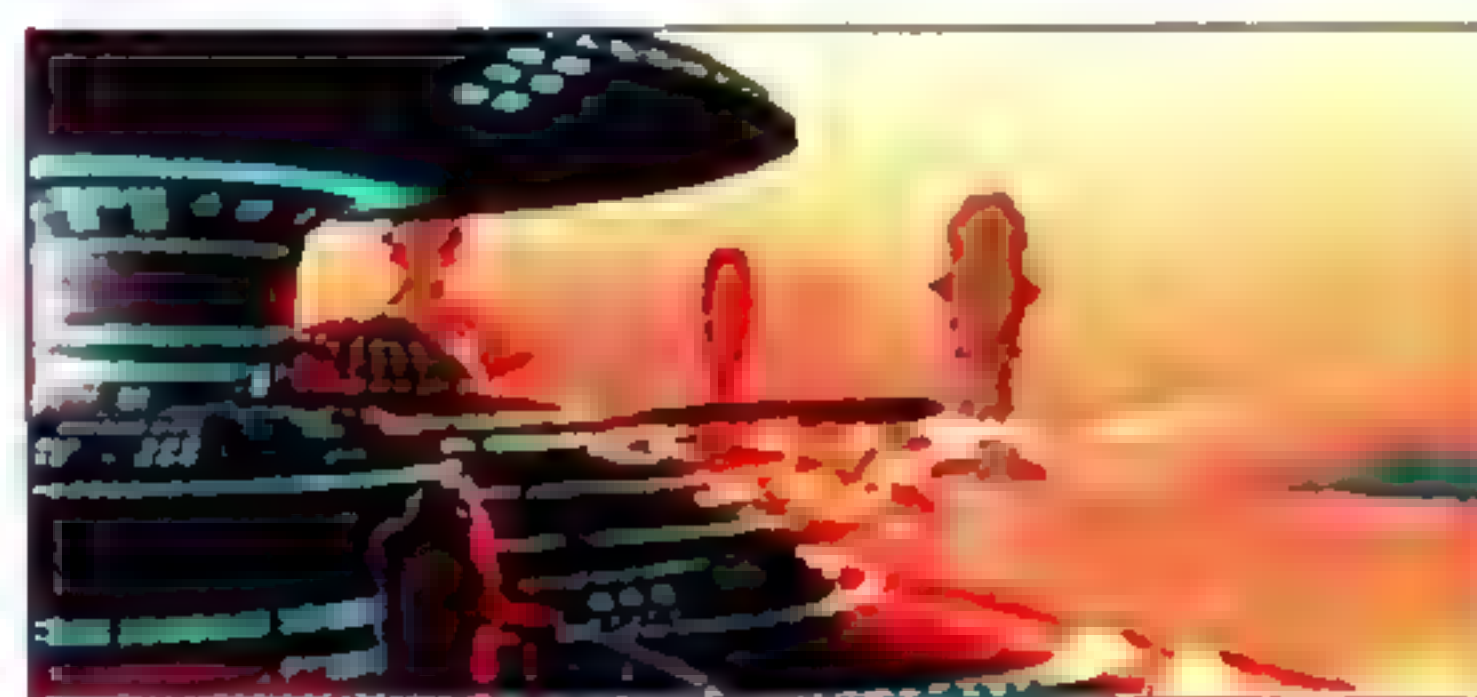
Nakon reorganizacije u kompaniji Skillo Interactive, došlo je do promjena u njihovoj igri Martian Tales o kojoj smo već pisali. Pala je odluka da to ne bude još jedan C&C ili Warcraft klon, nego će se igra temeljiti na mehanici Civilisation i Colonization. Kao rezultat takve odluke, veći dio igre biti će okrenut strategijskom razvoju a ne bitkama. Ipak ni bitke nisu zaboravljene, moći će se voditi u stilu Civilisation ili "ručnim" načinom C&C-a. U igri ćete upravljati jednim od 8 različitih plemena natječući se za vladavinu nad Marsom. Jedna od novotarija kakvih još nije bilo u ovakvim igrama je dodatak godišnjih doba koja će utjecati na ponašanje vaših podanika i izgled okoliša.



Martian Tales trebao bi se u prodaji naći vrlo skoro, kad ćemo imati prilike iskušati sve najavljeno.

## Nove igre iz APC&TCP

Poznata izdavačka kuća APC & TCP najavila je izlazak nekoliko novih igara. Kao prvo, tu je Testament 2, nastavak prošlogodišnjeg uspješnog Doom klona, zatim RPG pod imenom Magic Islands, te dugo očekivana svemirska avanturistična simulacija Phoenix. O Testamenu smo nedavno pisali, a osim toga, do sada bi svi trebali znati što znači Doom klon. Što se tiče Phoenixa, i o njemu ste već mogli ponešto pročitati u Hackeru, a nove vijesti su da je na kombinaciju koja ovu igru čini nečim poput Privateera za Amigu dodana i podrška za igranje preko interneta, čime igra dobiva sasvim novu dimenziju. Phoenix bi trebao biti završen početkom ljeta, a igrivi demo će vjerojatno biti objavljen i prije. Magic Island je potpuno nova igra čiji je razvoj tek

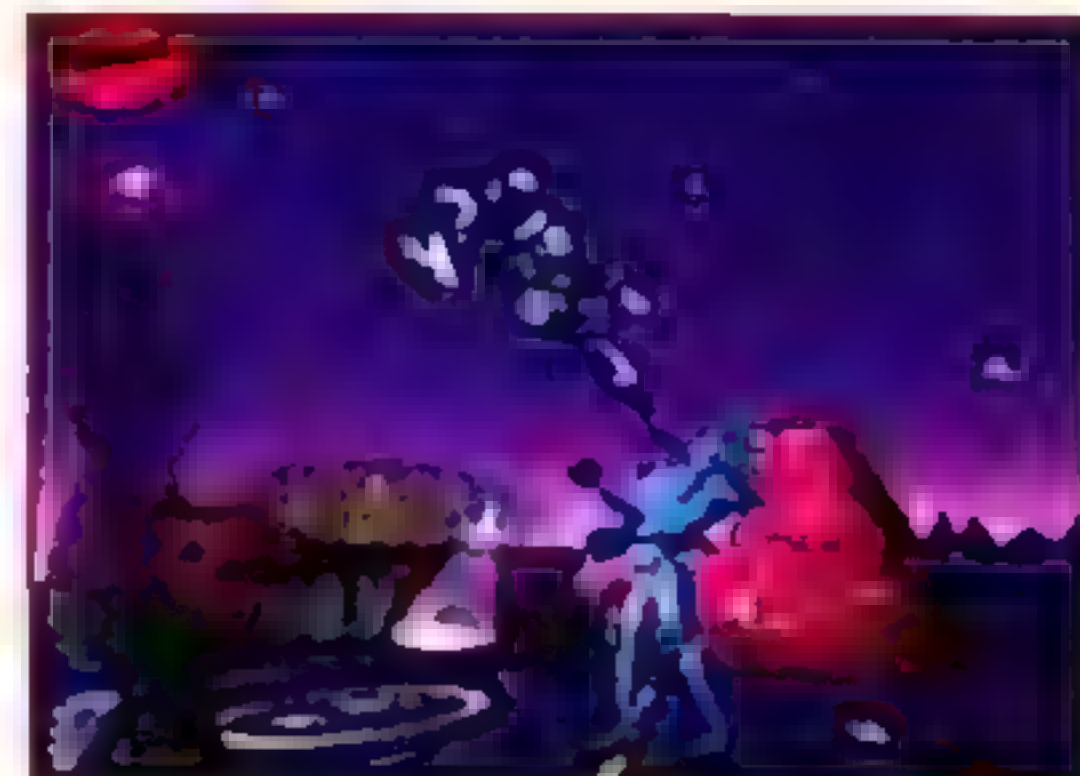
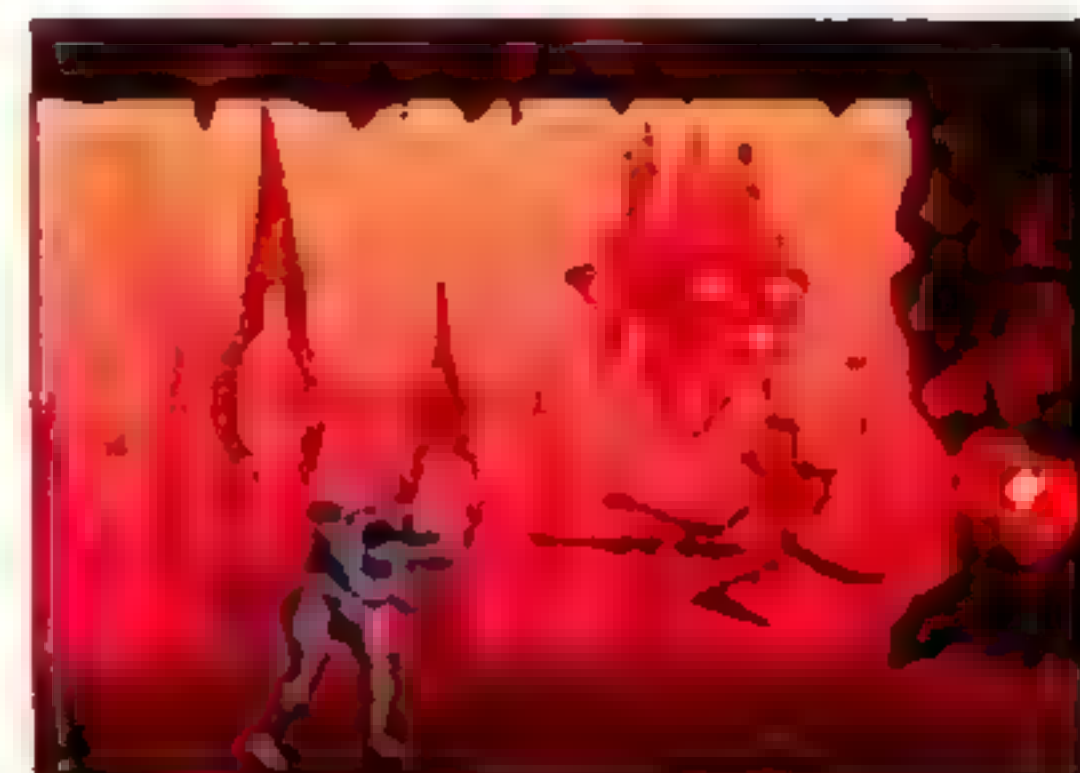


započeo, zasad je poznato da je riječ o RPG-u u prošlosti na (kako i ime govori) magičnom otoku.



## Preview: Olofight

Talijanska grupa The Real Ologram bila je vrijedna i vrlo brzo nakon prvih najava pred nama se našao igrivi demo ove 2D tučnjave. U demou se može igrati samo udvoje i nema izbora likova, ali se već i iz ovako malog dijela igre može vidjeti da će Olofight (čudan naslov, zar ne?) biti ravnopravna, ako ne i bolja od svih dosadašnjih boričkih igara na Amigi. Svaki borac ima različite specijalne pokrete, koje (za razliku od mnogih drugih tučnjava) nije uopće teško izvesti, a kretanjem likova i animacijama uvelike podsjeća na Capital Punishment. Likovi se kreću brzo čak i na neproširenoj A1200, pa sam spreman povjerovati da je brzina igre konstantnih 25 sličica u sekundi (kako kažu autori). Pozadine i efekti su prilično lijepi, s izvrsno napravljenim sjenama likova i efektim specijalnim udarcima, a ni zvukovima se nema što prigovoriti. Ovo će svakako biti jedna od traženijih igara ovog ljeta. Kompletna verzija ponudit će 10 boraca, od kojih će svaki biti animiran s više od 400 sličica animacije, imati različite udarce te posebne prednosti i mane. Izlazak se očekuje ovog ljeta, a narudžbe su već sada moguće na stranici <http://www.ologram.com/> (uranjenim naručivanjem dobivate specijalan popust i poklon poster).



## Labyrinth of Time

Dva igra u stilu slavnog Mysta bila je već objavljena u verziji za CD32, a Alive Mediasoft odlučio se na njeno ponovno izdavanje želeći iskoristiti nevjerojatnu popularnost ovakvih igara nakon nedavno izlaska Mysta. U igri ste u ulozi običnog momka koji je izabran da se u svemirskom labirintu bori protiv legendarnog kralja Minosa i spasi Zemlju od propasti. Kompletna igra se kontrolira jednostavnim point-and-click načinom poznatim iz mnogih dosadašnjih avantura. Iako je nastao prije nekoliko godina, Labyrinth of Time posjeduje izvanrednu grafiku mjerljivu s Mystom ili 7th Guestom, a zbog obima igre, u planu je samo CD verzija.





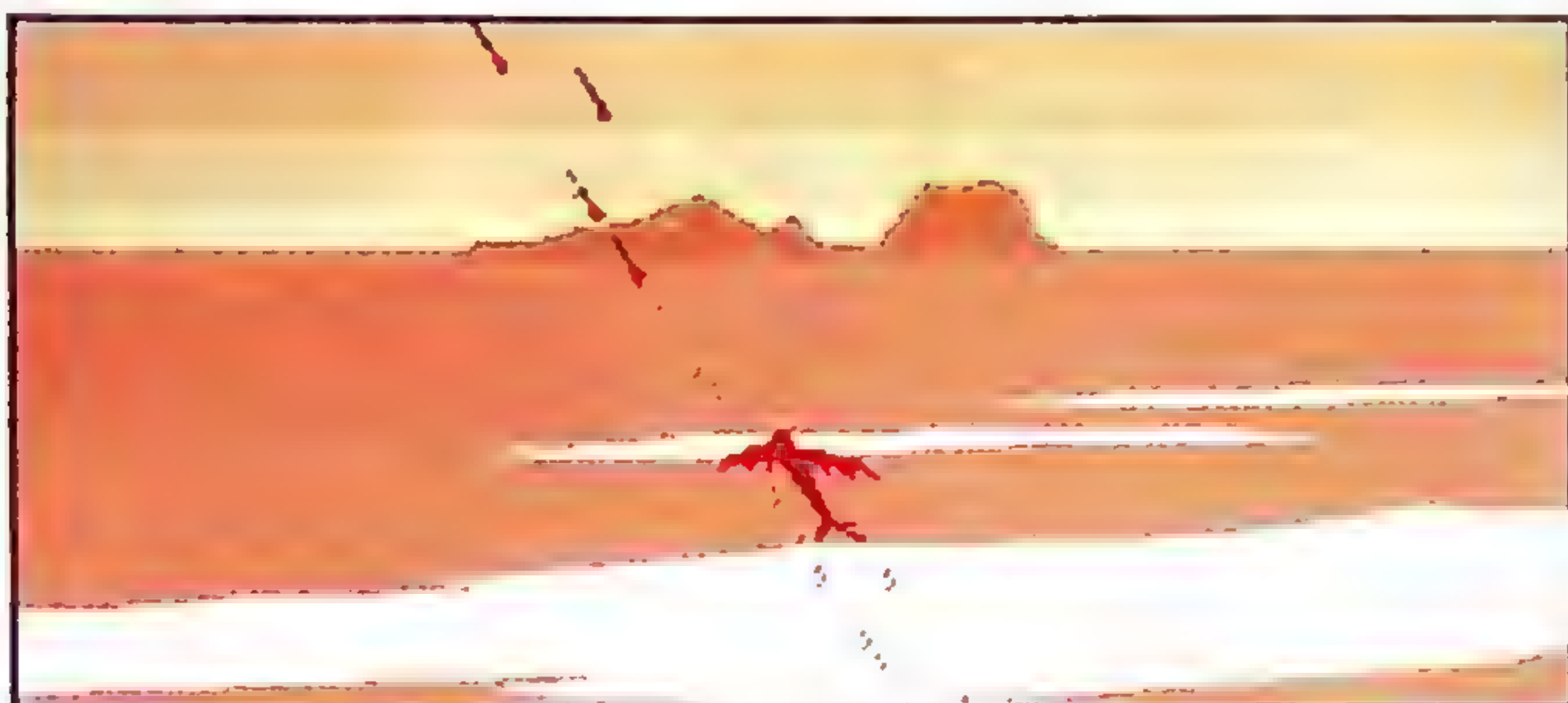


# Wingnuts



Koja je najpoznatija simulacija letenja na Amigi? Pa, vjerojatno, Wings - iako se s pravom možemo upitati je li ta igra uopće simulacija u pravom smislu te riječi.

Berislav Jozić




Pogled izvana otkriva nam grafiku u stilu prvih igara na C64 - nije mnogo bolje ni s najvišom razinom detalja.

Ono što se velikoj većini igrača svidjelo još prije nekoliko godina, još jednom je pretočeno u igru sličnog načina izvođenja ali u drugačijem okruženju. Nastupate u ulozi pilota-gladijatora koji se u svojoj letjelici bori u areni protiv drugih pilota za slavu, žene i novac. Strojevi u kojima letite nisu moderni mlaznjaci, nego čudne kombinacije olupina i tehnike kojima je prije mjesto u zabavnom parku nego u zraku. Ipak, one mogu letjeti, pa čak i ponijeti svu silu različitog naoružanja, od raketa i zračnih mina do laserskih topova. Na svog pilota (kao i u Wingsu) imate pogled s repa, a osim malog radara u kutu i pilotove glave uvijek okrenute ka najbližem neprijatelju, nemate nikakvih pomoćnih instrumenata. Upravljanje letjelicom je jednostavno kao i u Wingsu - bez posebnih tipki za spuštanje kotača, pomicanje zakrilaca i sličnih gluposti - samo dvije tipke za povećavanje/smanjivanje snage motora, uzmi joystick u ruke i - leti, što će možda i odbiti okorjele

ljubitelje simulacija, ali Wingnuts ni ne pokušava biti realni simulator letenja, nego dobra zračna pucačina s velikom dozom humora. Da, humora. Sve u ovoj igri visi na granici smiješnog i tužnog - izgled likova i letjelica, grafika koja se nije mnogo odmakla od starog uzora, pa čak i pločice koje vaš pilot povremeno drže u zrak dajući vam do znanja kako se osjeća (s porukama kao što su: "Malo sam umoran" ili "Ovo bi moglo boljeti"). Prilično je komično i to što je igra tako teška da ćete se u prvih nekoliko partija naći na zemlji i prije nego shvatite što se događa - potrebno je mnogo vježbe prije nego postanete iskusan pilot s nekoliko pobjeda iza sebe. Nije ni čudo da su autori u uputama za igru (punim pošalica i najrazličitijih humorističnih poslovice) napisali da je prosječna dužina leta pilota početnika 42 sekunde.

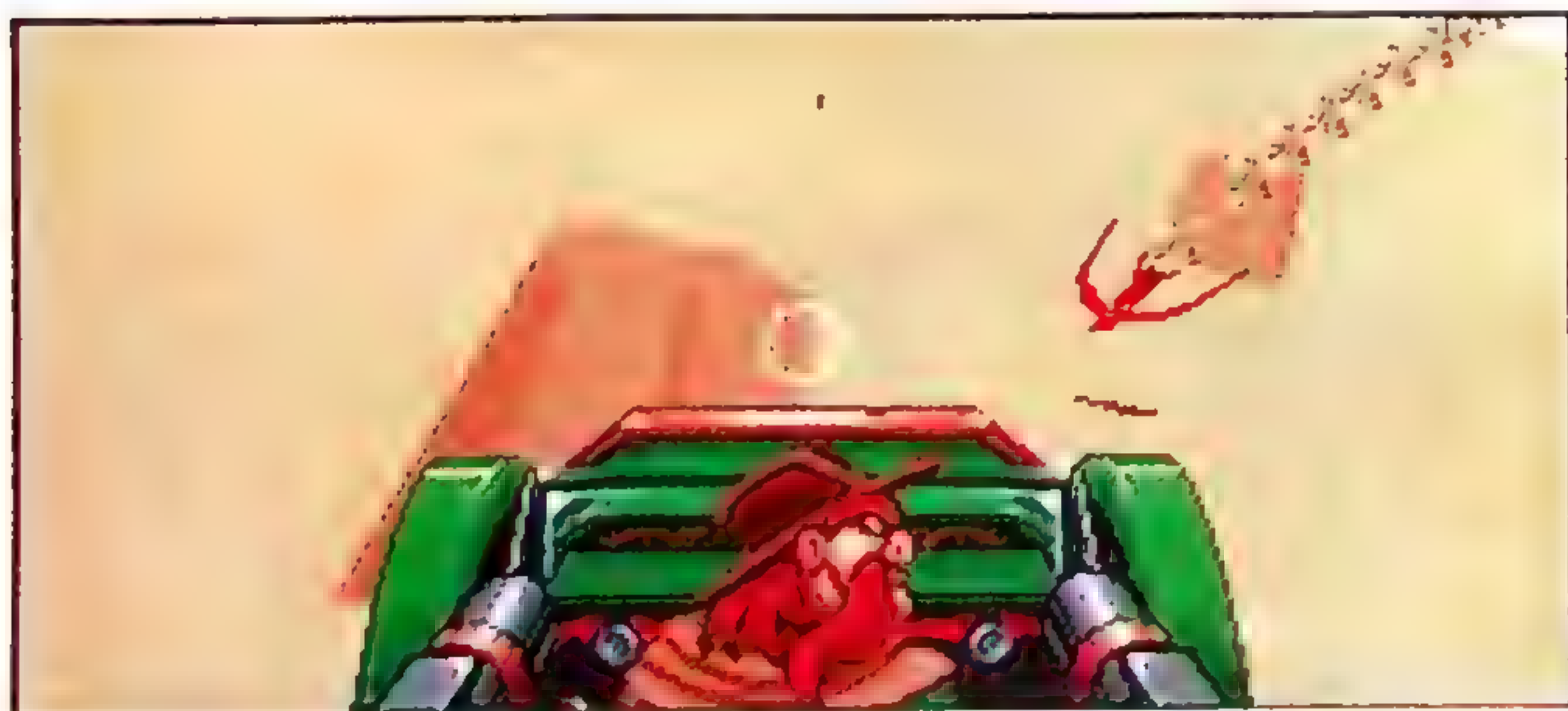
Na raspolaganju vam je nekoliko načina borbe - od najjednostavnijeg "jedan na jedan" do borbe 6 letjelica

u kojoj svatko čuva svoju glavu, a pobjednik je onaj koji preživi. Arena u kojoj se borite okružena je nevidljivim teleportom koji vas prebacuje na suprotnu stranu od one na koju ste izašli - vrlo korisno za izbjegavanje navodjenih raketa, ali prilično zbunjujuće za orijentaciju. Osim protiv kompjutorski upravljanih protivnika, Wingnuts možete igrati i protiv prijatelja - ekran će biti podijeljen na dva dijela. Moguća je i igra utroje ili četvero povezivanjem dvaju kompjutora preko serijskog kabla ili modema. Tek će u igri protiv ljudskih protivnika doći do izražaja prave kvalitete Wingnuta jer, zahvaljujući njegovoj nezahvalnoj grafici, igra će se odvijati brzo čak i sa četiri igrača na dvije neproširene Amige. Uz 6 različitih letjelica i preko 50 vrsta oružja, Wingnuts donosi i izbor pilota, a svaki od njih ima nekoliko kvaliteta i

mana. Pobjeđujući u borbama, vaš će pilot skupljati iskustvo i postajati sve bolji. Takvog "ojačanog" pilota možete snimiti i učitati ga pri igri protiv prijatelja i uistinu im pokazati tko je glavni. Ukratko, zaigrajte Wingnuts jer se nešto ovako zabavno već dugo nije pojavilo na Amiga sceni. Ali, zaigrajte ga u društvu, da vas kompjutorski protivnici do kraja ne isfrustriraju. 



Likovi su slični onima iz crtića u kojem manijaci u letećim mašinama love goluba - sjećate li ga se?



Okretanje pilotove glave najbolji je znak da je neprijatelj u blizini, od radara ćete imati malo korisit.

## Wingnuts

Proizvođač SkunkWorks

## Simulacija letenja - pucačina

Izdavač SkunkWorks



• Težinu  
• Osrednju grafiku i zvuk

71

• Brzinu izvođenja  
• Igru preko linka  
• Sveprisutan humor



Solidna pucačina č je prave vrijednosti dolaze do izražaja pri igri udvoje ili preko linka. Šteta što nije tehnički doradenija

Platforme

☐ PC  
☐ PSX  
☒ Amiga



# Murder

Igre s digitaliziranom grafikom su neko vrijeme bile u modi, ali taj se trend nije dugo održao. Murder je igra toga stila: u cijelosti digitalizirana point-and-click avantura u kojoj igrač u ulozi policijskog inspektora mora što prije riješiti ubojstvo djevojke u parku.

Berislav Jozić



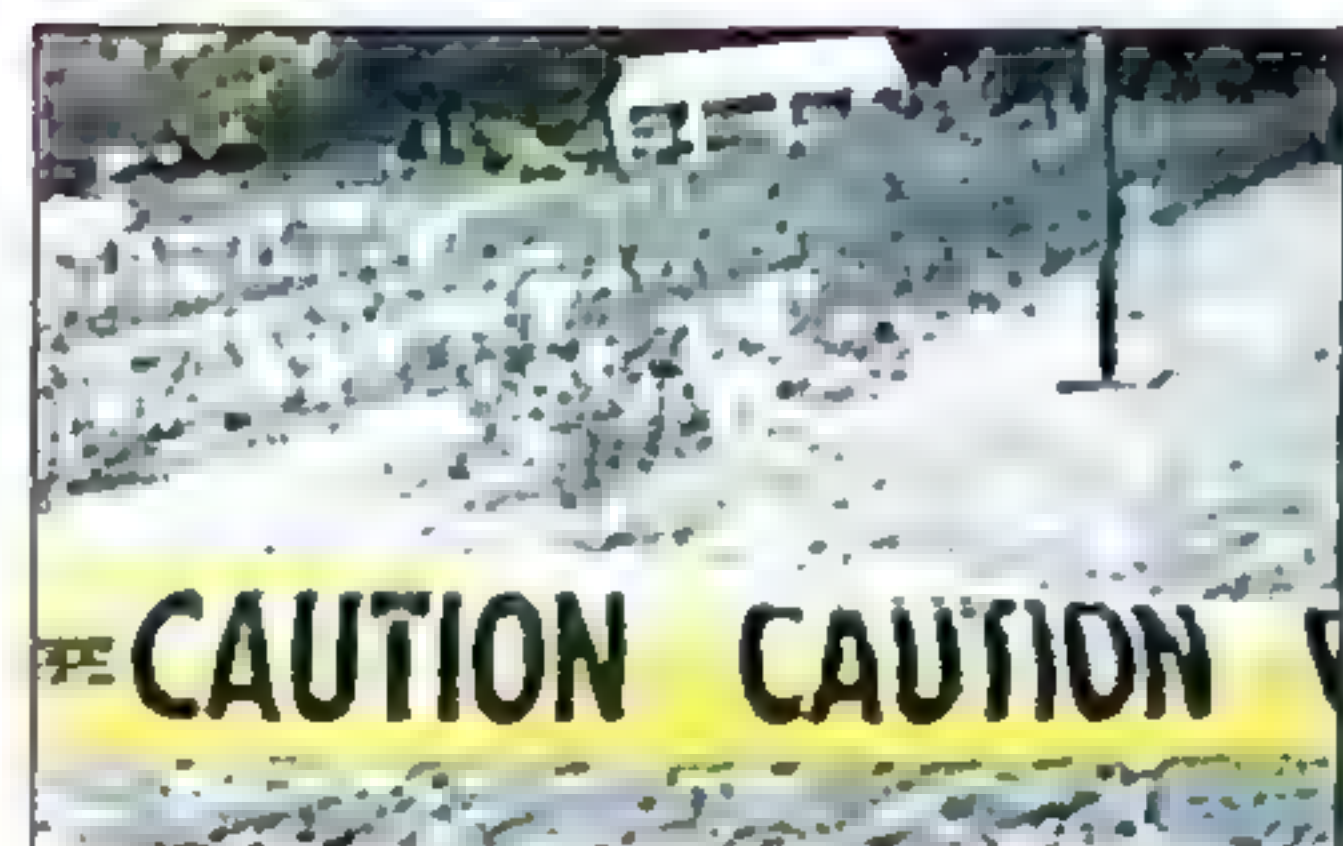
**R**ješavanje slučaja temelji se na razgovoru s prijateljima i poznanicima ubijene, pri čemu vi birate pitanja i slušate njihove odgovore. Morate dobro gledati u sugovornikovo lice jer vam geste glumaca pri spominjanju određene teme mogu odati nešto što nećete čuti u njihovim riječima. Osim toga, nužno je dobro poznavanje engleskog jezika jer je

kompletan razgovor digitaliziran i od vas se očekuje da shvatite suptile promjene i nelogičnosti u iskazima svjedoka. Nakon što se odlučite za krivca, morate svoj slučaj objasniti javnom tužitelju i dokazati krivicu - nije dovoljno samo reći - on je i gotovo. Potrebno je prikupiti dokaze, kojima ćete tužitelja uvjeriti u ispravnost svojih sumnji (nešto kao u igri It Came From The Desert - kada uvjeravate gradonačelnika da postoje golemi mravi). Za svoje istraživanje imate vremensko ograničenje, a kako svaka akcija troši određenu količinu vremena, morate pažljivo isplanirati s kim ćete i o čemu razgovarati, da biste uspjeli obići sve likove i prikupiti sve informacije. To ograničenje je jedna



od vrlo otežavajućih okolnosti koja će igru učiniti prilično teškom za rješavanje.

Grafika i zvuk su kvalitetno digitalizirani pa igra zato i zauzima mnogo prostora na hard disku. Sve u svemu, Murder je zanimljiva misterija koje će vam ugodno prikratiti nekoliko ljetnih večeri. ♣



## Murder

Avantura

Proizvođač Ken Isley  
Izdavač Ken Isley

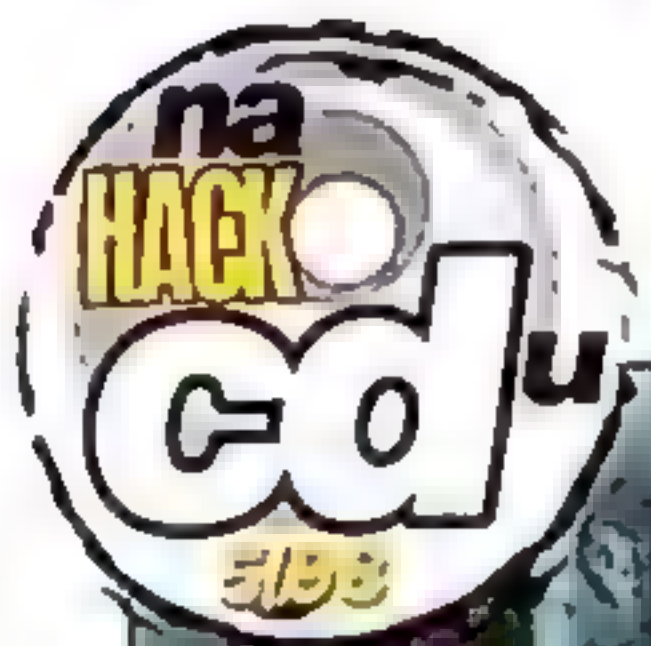
Intrigantna avantura za igrače koji dobro vladaju engleskim jezikom

70

# Evil

Mada se shareware igre rijetko pojavljuju na ovim stranicama, neke su toliko dobre da zaslužuju da se na njih osvrnem. Evil je jedna od takvih, koja nam donosi izvrsnu taktičku bitku u stilu Laser Squada ili Sabre Teama, s dobrodošlim dodatkom FRP elemenata.

Berislav Jozić

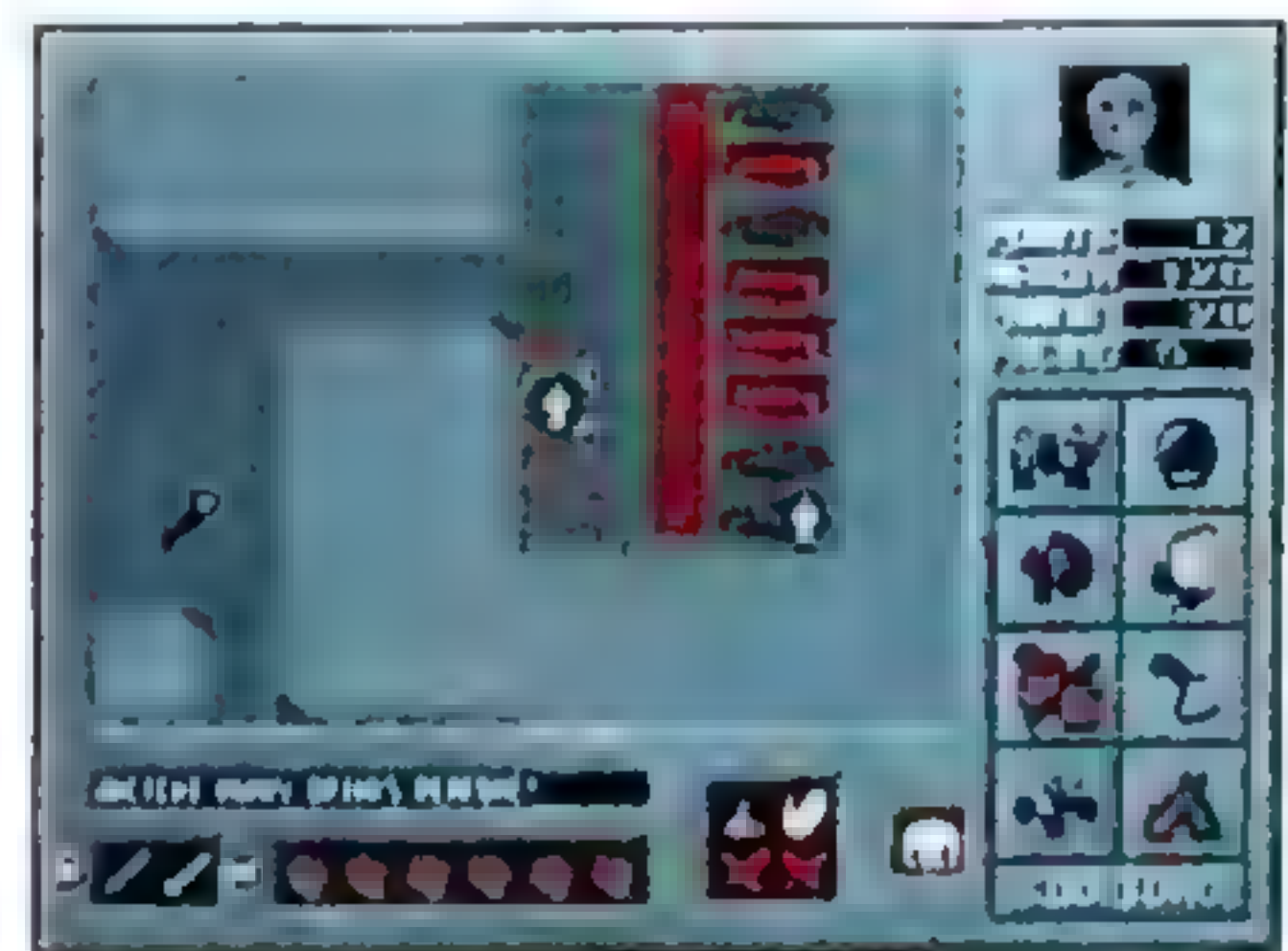


**G**ra se temelji na misijama, koje birate na početku, a u svakoj vas očekuje nekoliko zaraćenih strana kojima vi upravljate i više ili manje čudovišta kojima upravlja računalo. Nažalost, ne postoji nijedna misija koju možete igrati sami protiv računala, ali autor je objavio da su i takve u pripremi. Svaka strana ima svoj cilj izvršavanjem kojeg završava igra. To može biti potpuno uništavanje pro-

tivnika, osvajanje nekog područja ili pronalaženje nekog predmeta. U misijama ćete pod svojom komandom imati nekoliko likova, od vojnika i čarobnjaka do živih mrtvaca i ljudiguštera. Zbog različitih ciljeva svake grupe i različitih sposobnosti likova, svaka misija zahtijeva od igrača razvijanje posebne strategije, ovisno o grupi koju kontrolira i onome što mora izvršiti. Kao što sam spomenuo,

svaki lik u igri ima posebne sposobnosti i mane, različit broj bodova za pokretanje, različitu osjetljivost na određena oružja i slične pojedinosti pa je upoznavanje likova osnovno za pobjedu u igri, kako zbog ovladavanja prednostima, tako i zbog procjenjivanja protivnika. Kada tome dodam da likova ima preko 50 i da neki mogu bacati čarolije, shvatit ćete koliko različitih mogućnosti pruža ova strategija. A nisam ni spomenuo hrpetinu oružja, opreme i magičnih predmeta. Same čarolije (kojih je također preko 50) spadaju među osnovno oruđe za pobjedu, zato će u svakoj grupi biti barem jedan lik koji ih može rabiti. Čarolija će biti jednostavnih, za napadanje neprijatelja i povećavanje sposobnosti svojim likovima, i kompliciranih teleportacijskih čarolija i stvaranje novih čudovišta pod vašom kontrolom. U kombinaciji s mnoštvom različitih mapa na kojima se odvijaju misije, pri čemu teren ima utjecaja na kretanje likova, vidljivost i efekte čarolija, sve ovo čini Evil vrlo kompleksnom, zahtjevnom i iznimno dobrom igrom uz koju će igrači koji vole strategije provesti mnoge ugodne trenutke (ja jesam). Grafička i zvučna strana Evila

je prosječna i sasvim dovoljno dotjerana za ugodno igranje. Ne kažem da ne bi bilo mjesta za poboljšanje, ali ovo je igra koja još jednom dokazuje da za kvalitetno igranje nisu presudni efekti od kojih bole oči i uši. Ovu zanimljivu igru možete naći na Aminetu (game/tactical), ili na WWW stranicama autora (<http://www.students.tut.fi/~kkasila>). Ako nemate pristup internetu, možete je potražiti na HackCD-u 5. ♣



## Evil

RPG

Proizvođač Kimmo Kasila  
Izdavač Aminet, Kimmo Kasila

Vrlo zabavna strategija s FRP elementima, s kvalitetom koju rijetko nalazimo u shareware igrama

75



# Resident Evil 2

*Strava se vraća na naše ekrane, zvuk otvaranja vratiju ponovno će postati vaša noćna mora - nastavak Resident Evila je stigao!*

**Berislav Jozić**

**HACK  
PREPORUKA**  
mjeseca  
5/98



Ovo su sva oružja Resident Evila 2. Oružja koja rabi Claire razlikuju se od onih Leonovih. Neka oružja nećete uopće naći pri prvom igranju, jer morate završiti kompletnu igru da biste ih dobili.

**K**onačno je ovdje! Europska verzija je tek nedavno u prodaji, a već je prodano više od milijun primjeraka. Isto je bilo i u Japanu, tijekom prvog tjedna prodano je 1,4 milijun kopija. Resident Evil 2 je najreklamiranija igra ove godine te je ovakav odaziv igrača očekivan no zaslužuje li ona svojom kvalitetom takav publicitet?

Dakako! Horor kakav smo vidjeli u prvom nastavku još uvijek pali, a programeri su u novi unijeli još više onoga što privlači igrače - više neprijatelja, više oružja, više borbe - zato i dolazi na dva CD-a. Kao i u prvom dijelu (Niste igrali prvi dio? Pročitajte "Ja sam tu novi" pa se vratite), možete igrati sa ženskim ili

muškim likom. Oba nose jednak broj stvari, ali je ipak lakše igrati s Leonom jer na početku ima upaljač i jači pištolj, za koji može naći i dodatne dijelove, a i jače je građe pa može primiti više štete. Claire počinje igru sa slabijim pištoljem i alatom za otključavanje brava. Kad završite igru s jednim likom, otvara se scenarij za drugi lik gdje ćete osjetiti posljedice vaših odluka iz prvog igranja (ako ste pokupili machine gun s Claire, Leon ga neće naći, ako ste u nekoj sobi počistili zombije s Claire, kad dodete s Leonom, soba će biti prazna ili će u njoj biti drugi neprijatelj). Igra je gotovo dvostruko duža od prethodnika, a kada to pomnožite sa 4 scenarija (2 za Claire i 2 za Leona) i k

tome dodaju dva skrivena, s tajnim likovima, neće vam biti žao što ste dali malo više novca za dva CD-a. Iako scenariji nisu u cijelosti različiti, ipak će pobuditi vašu znatiželju i potaknuti vas na igranje.

## Facelifting i šminka

Osnovni izgled igre je kao u prvom nastavku, kamera se ni ovdje ne okreće oko vašeg lika, nego se mijenja samo kut gledanja dok trčite kroz prerenderirani okoliš, ljepši i šareniji nego u originalu. Započinjete na ulici Raccoon Cityja preplavljenog zombijima i morate stići do policijske postaje u kojoj tek počinje prava igra. Izgled i animacije likova su poboljšani, a dodan je i head-tracking (likovi okreću glavu i gledaju u neprijatelje i ostale zanimljive stvari naokolo) i promjene animacija likova ovisno o tome koliko su ozlijeđeni (kad ste jako ranjeni, vaš lik vuče nogu i jedva se kreće). Animacije zombija su posebno dobro napravljene pa sada izgledaju još prirodnije (ili, bolje reći, neprirodnije) dok se vuku za vama. Kako su oni najčešći neprijatelji, najbolje su i doradeni pa čak i kad ih je 8 na ekranu, radnja se nimalo ne usporava. Vjerujem da će mnoge veseliti što je sekvenca otvaranja vratiju još uvijek tu (bit će ih u različitim modelima) Sekvenca umiranja također je doživjela manje promjene - sada se uz riječi "YOU DIED" vidi kako vas zombiji proždiru na podu, a krv prska na sve strane - gdje se najbolje vidi zašto je ove igra zaslužila oznaku "nije za mlade od 15 godina". Od vizualnih efekata vrijedi još spomenuti kvalitetnu intro sekvencu (nažalost, renderi-

## Ja sam tu novi...

Ako ste propustili legendarni Resident Evil, evo osnovnog opisa iako smo igra već opisali u Hackeru: nekoliko policajaca je u kući-laboratoriju u kojoj je farmaceutska korporacija Umbrella istraživala bojne otrove. Došlo je do nezgode i protiv vas ustaju zombiji (bivši znanstvenici) i mutirane životinje (pauci, psi, ptice...). Sve to morate preživjeti, otkriti uzrok i pobjeći iz kuće, a bilo bi dobro dignuti je u zrak. Cijela kuća prepuna je tajnih prolaza i skrivenih predmeta pa treba razmišljati i biti sposoban želite li izvući živu glavu. Ova igra ušla je u legendu i trebala bi se naći u zbirci svakog vlasnika Playstation konzole.



Ovaj mitraljez dobit ćete tek završite li igru s oba lika.

ranu, a ne digitaliziranu kao prošli put), kroz koju upoznate dvoje glavnih likova te završnu animaciju u kojoj se naslućuju mogućnosti trećeg dijela ovog uspješnog serijala. Čujem nešto iza ugla... Starvičnu atmosferu RE 2 zahvaljuje ne samo dobro ocrtanim pozadinama (koje sada imaju i animirane detalje), nego i zvučnim efektima i glazbi prilagođenoj ugodaju. Zvuk zombija koji vuče nogu i polako vam prilazi s boka jedino je upozorenje da soba u koju ste upravo ušli nije sigurna, a zavijanje psa u daljini utjerat će vam strah u kosti dok ozlijeđeni šepesate ka sobi s ljezovima...

## Korak naprijed, korak natrag

U ovakvoj igri iznimno su važne dobre kontrole. Zato sam zahvalan programerima što ih nisu dirali - pomican-

## We're in this together

Tko su najvažniji likovi? Zombiji, zombiji, zombiji.... Ne, ne mislim na njih, nego na ostale likove kojima upravljate i s kojima se susrećete u igri.



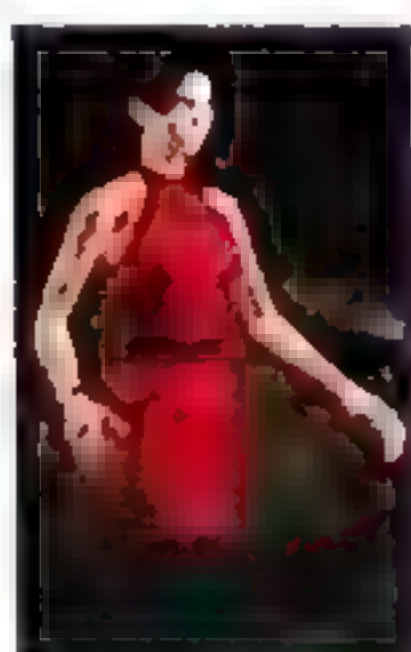
**Leon Kennedy**  
glavni muški lik, mladi policajac čiji se prvi dan na dužnosti pretvorio u noćnu moru. Zgodan momak, kažu djevojke, no moj ukus je malo drugačiji.



**Claire Redfield**  
glavna ženska Claire je Chrisova sestra kog smo upoznali u prvom dijelu. Uvučena je u ovu avanturu zato što želi pronaći brata u Raccoon Cityju.

## Ada Wong

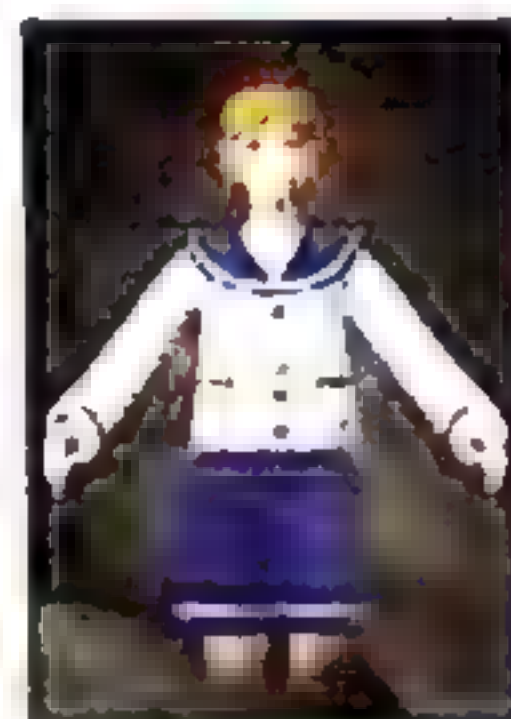
Ako ste igrali prvi dio, sjećate se da je jedno od oprostajnih pisama bilo upućeno Adi - e,



to je ona. Ada je lik koji ćete kontrolirati samo nakratko, obavljajući zadatke koje Leon ne može. Njenom pištolju kao da ne trebaju meci.

## Sherry Birkin

Kćerka jednog od vodećih znanstvenika Umbrella (vidi dolje), izgubljena je u policijskoj postaji, i rado će pomoći Claire da zajedno pobjegnu.



## Brian Irons

Šef policije Raccoon Cityja s kojim ćete se susresti tijekom igre. Ovim likom nećete upravljati, ali će vam pružiti nekoliko sočnih scena.







Umiranje je uvijek neugodno, a još kad je ovako "sočno" dočarano...

### Popratne tričarije

Glazba iz Resident Evila 2 moći će se kupiti na posebnom CD-u što će ga izdati kuća Suleputer (u vlasništvu Capcom). Prvo će se pojaviti u Japanu, a tek poslije i na "starom kontinentu".

Osim glazbe, već sada se mogu kupiti i majice, kape i druge sitnice sa slikama i oznakama Resident Evil 2 i Biohazard (ime japanske verzije ove igre). Na čemu li sve ljudi zarađuju...

je vašeg lika je još uvijek precizno i brzo, a postoji i mogućnost automatskog nišanja. Nažalost, igra ne podržava novi analogni controller, ali i bez njega je igranje vrlo ugodno. No, kao što to

obično biva, i RE 2 ima svoje mane - nedostaje joj težine. Tijekom igre naići ćete na mnogo više oružja i streljiva nego u prvom dijelu pa, iako je i broj neprijatelja mnogo veći, ne morate štedjeti metke da biste pobjedonosno završili igru (sjetimo se, u prošlom nastavku morali ste bježati kraj zombija jer niste imali streljiva, ili ih ubijati nožem). Ako vam čak i ovako igra bude preteška, postoji i EASY način igranja s manje protivnika nego u NORMAL načinu. Osim što je borba prelagana, i "mozgalice" su lakše nego prije (naravno, možda će vama to sve biti jako teško, no ja sam superigrač - hehehe). Ako ste se okušali u prvom dijelu, svi će vam problemi biti već poznati, a skrivena mjesta ćete lako



Pazite, ono što leži na zemlji, nije nužno mrtvo.

## TANDEM RAČUNALA d.d.



ZAGREB, Argentinska 4  
Tel.: 01/166-252, 166-253  
Tel./fax: 01/166-251  
E-mail: Tandem-racunala@zg.tel.hr

Prodaja, servis računala, igraonica i učionica

Pozivamo sve naše članove da se prijave na tečaj informatike gdje će naučiti:

1. Osnove računala
2. Windows 95
3. Word
4. Internet

Upis osobno ili s roditeljima na adresi Tandem računala d.d.

### Čega sve ima u mraku

Neprijatelji su najvažnija stvar u ovakvim igrama, a ovdje ih je uistinu mnogo...



#### Zombiji

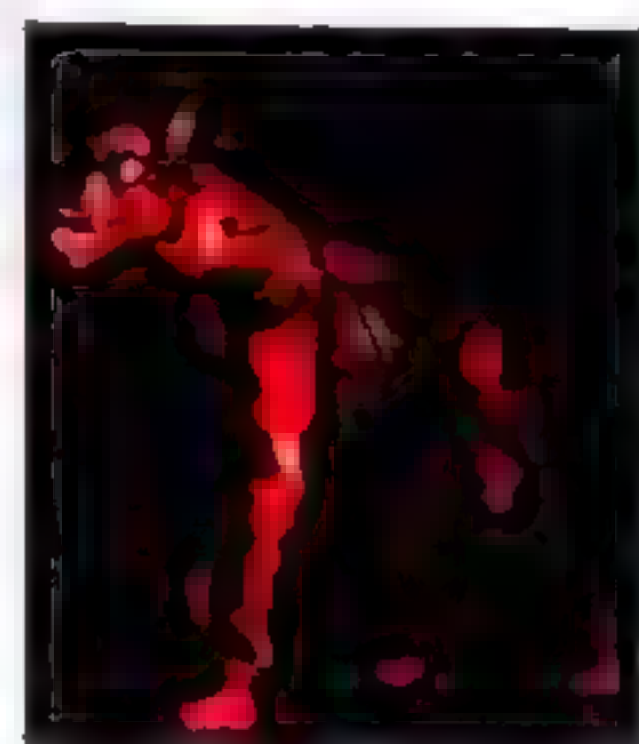
Osnovni neprijatelji, ima ih najviše i pojavljuju se svuda. Nije ih teško ubiti, a možete im i pobjeći. Opasni su samo u većim grupama i u malim prostorima gdje nemate mjesta za bijeg.

#### Zombi žena

Ženska verzija razlikuje se od muške izgledom (naravno) i brzinom hodanja i ustajanja s poda - ženski zombiji su mnogo agilniji od muških.



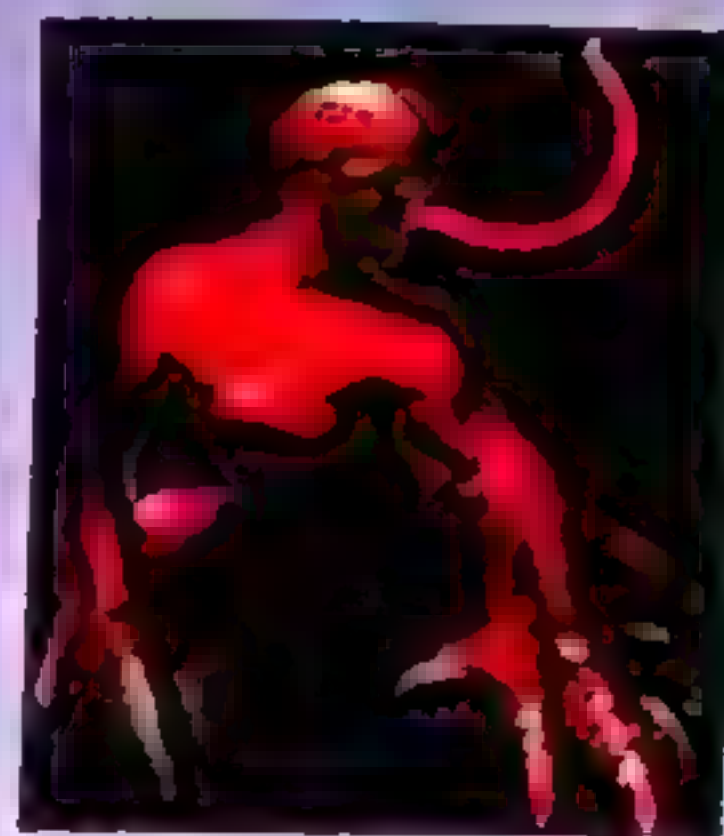
#### Zombi pas



Malo jači nego u prošlom nastavku, psi se obično pojavljuju u grupama od 2-3. Neće vam stvarati veće poteškoće.

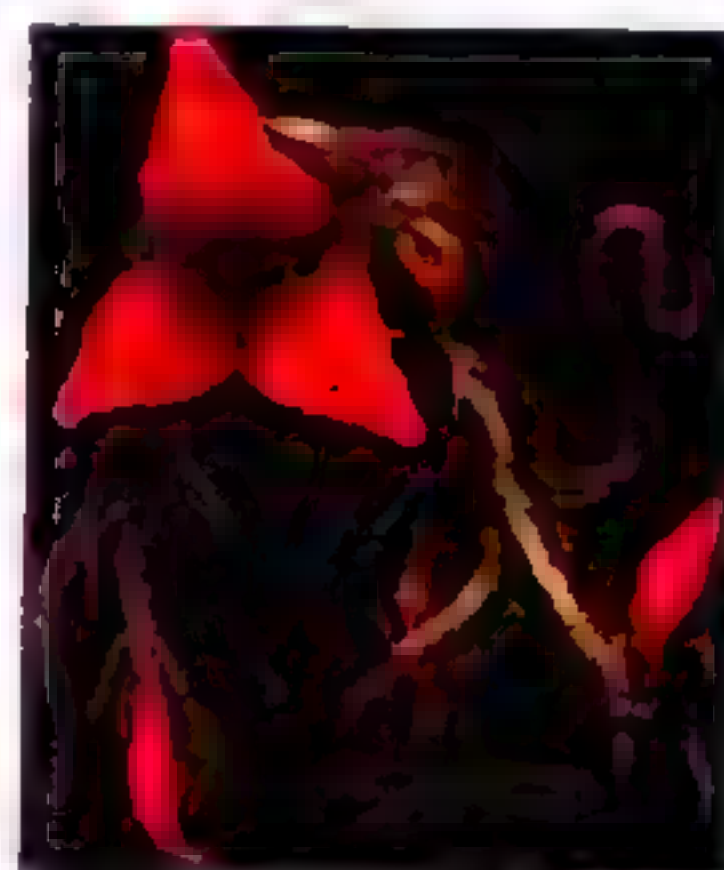
#### Licker

Nazvan tako zbog dugog jezika kojim vas može udariti izdaleka, ovaj je neprijatelj vrlo otporan na metke iz pištolja i prilično opasan zbog brzine kojom napada.

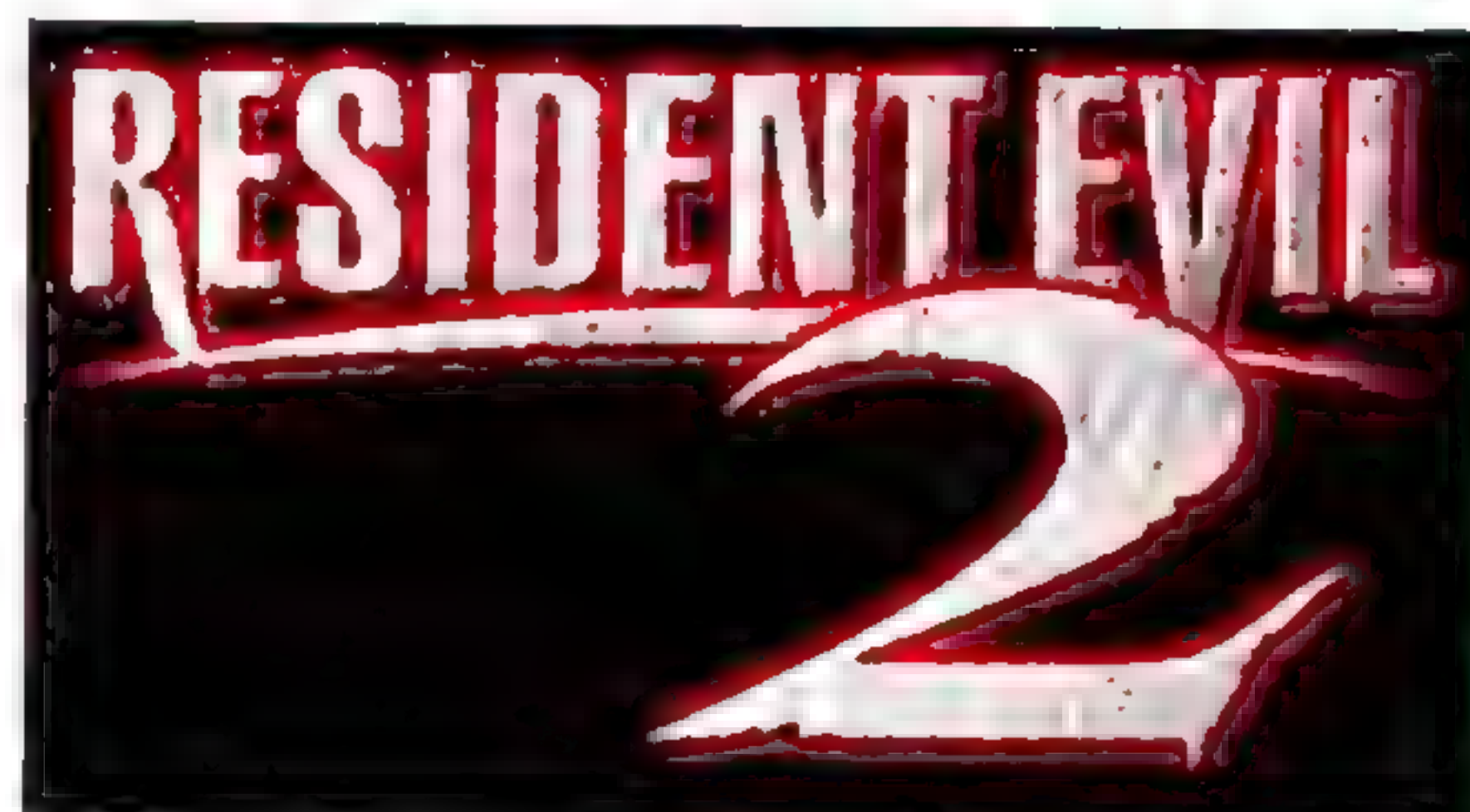


#### Biljke

Kreću se vrlo polako, ali ispuštaju otrovni plin - oprez. Osim ovih neprijatelja, na koje ćete često nailaziti, u igri ima i nekoliko posebnih, kao što su Baby Mutation ili William (koji se razvija kroz igru, što možete vidjeti na ove dvije slike). O ovim vam čudovištima neću ništa pričati, njihovo otkrivanje spada u čari ove igre.



pronaći - programeri nisu baš maštoviti (ništa novo). Ipak, usprkos zamjerci na težini, RE 2 je izvrsna igra koja se atmosferom i igrivošću svrstava među najbolje u ovoj godini - preporučujem vam da je svakako zaigrate. ☺



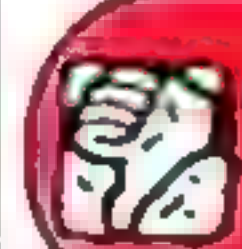
Ponekad je častan uzmak jedino rješenje.

### Resident Evil 2

Arkadna horror avantura

Proizvođač Capcom

Izdavač Capcom



Maksimalna ocjena

94

- Izvrsnu horor atmosferu
- Zanimljivu priču
- Dobru grafiku i zvuk



Izvrsna igra koja će vas držati uz ekran kao malo koja dosad. Šteta što nije malo teža

Platforme

- ☐ PC
- ☒ PSX
- ☐ N64





**ELSA**

**Brzina:** Vrlina (kartica brža od Voo..... I,II)  
**Sabirnica:** PCI & AGP  
**Memorija:** 4MB SGRAM  
**Procesor:** Riva 128  
**BIOS:** ELSA bazično  
**Driveri:** ELSA logično  
**Kompatibilnost:** Vrhunska  
**Cijena:** 1599 kn PCI, 1586 kn AGP (MPC)  
**TV ulaz:** Standardno x 3  
**TV izlaz:** Standardno x 2

**Opcija nadogradnja:**  
 miro/Pinnacle TV upgrade (809 kn MPC)  
 DDC bus mastering  
 prijem I - V TV opsega  
 digitalizacija 320 x 240  
 telekonferencija


**PROTEH**

Nova cesta 158 HR 10 000 Zagreb  
 tel: 01 396 707 <http://www.proteh.com>  
 fax: 01 396 705 [proteh@proteh.com](mailto:proteh@proteh.com)

**LPC**  
 Hewlett  
 Packard  
 oprema...

...24  
 rate!

LPC  
 ovlašteni HP partner

 **HEWLETT  
 PACKARD**

Pravo  
 računalo  
 za mene!



*HP Vectra*

Prava  
 kvaliteta  
 svakom!



Nagrade  
 prestižnih  
 PC revija



Tri  
 godine  
 jamstva

LPC, Gruška 6, Zagreb  
 tel: 6113-411, 6154-161  
 fax: 6158-467 • [www.lpc.hr](http://www.lpc.hr)



# Star Wars: Masters of Teras Kasi

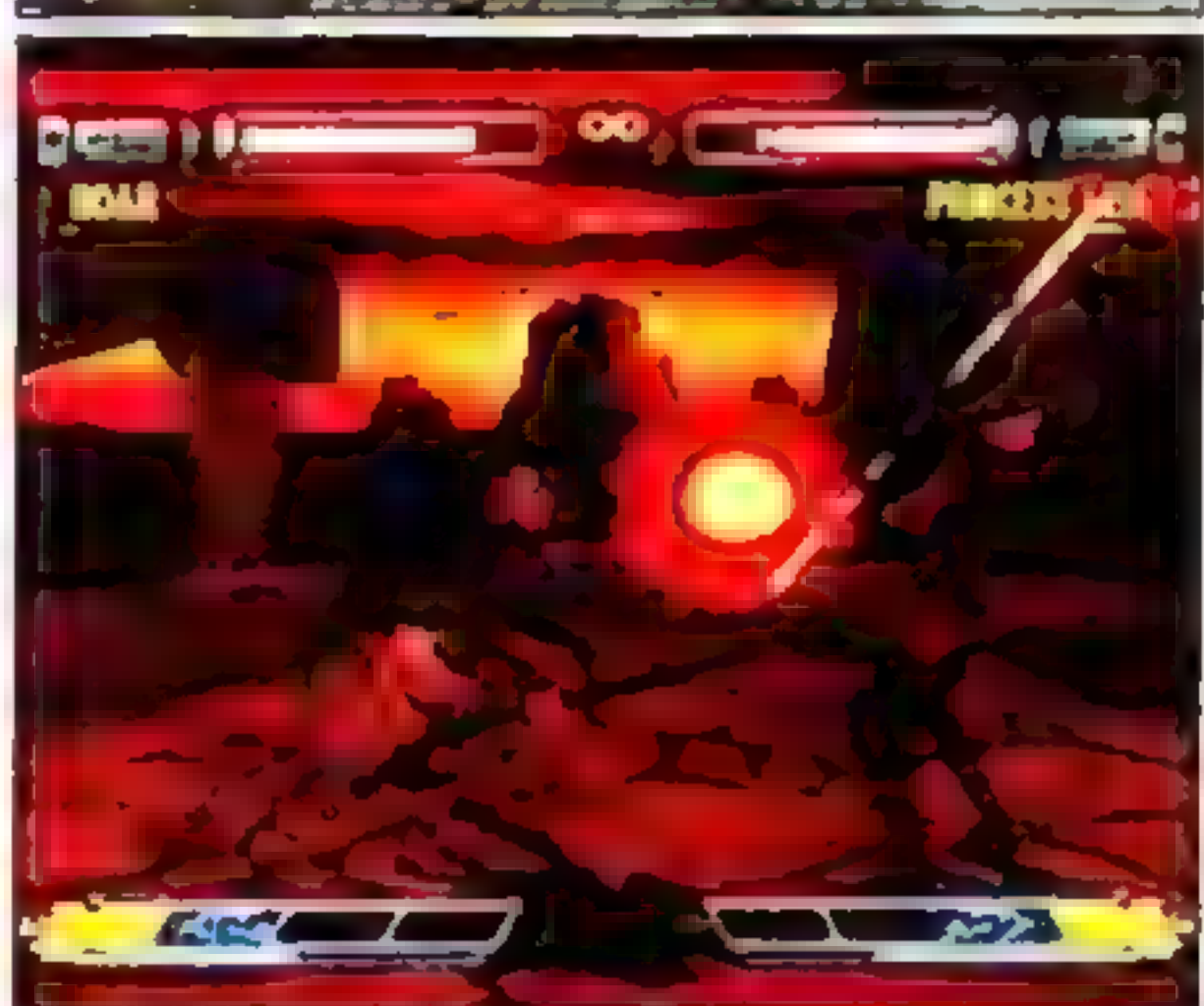


Tipična Star Wars idila, zar ne?

**E**to, pošto sam vas u stilu svih dosadašnjih *Star Wars* filmova upoznao s osnovnom pričom, pozabavimo se i samom igrom. *Star Wars MTK* obična je 3D tučnjava, ali s neobičnim likovima. Likovi kojima upravljate junaci su poznatog *Star Wars* serijala, uz dodatak novog lika - misteriozne *Arden Lynn*. U početku vas čekaju *Luke*, *Leia*, *Han Solo* i ostala škvala, a tijekom igre moći ćete osvojiti i nekoliko dodatnih (*Darth Vadera* npr.). Lica boraca su vrlo vjerno prenesena iz filma, a svaki od njih ima i svoje karakteristično oružje - *Luke* maše nezaobilaznom svjetlosnom sabljom, *Han* puca iz pištolja... Borba je kombinacija goloruke borbe i borbe oružjem. Naime, iako započinju neneoružani, pritiskom na tipku R2 (gotovo) svaki lik vadi svoje oružje, čime mu se u cijelosti mijenjaju udarci i tehnike. Na taj je način broj poteza za svaki lik udvostručen (što ipak ne znači da ih je mnogo, ali o tome poslije).

## Join the Dark Side...

Osim dobro nacrtanih lica, u oko upada i okoliš arena u kojima se borite - to su lijepo animirana poznata mjesta iz filmova (močvara po kojoj se vozi *R2D2*, snježni planet po kojem marširaju ogromni roboti...). Još jedan tehnički detalj zaslužuje sve pohvale - zvuk svjetlosnih sabli (*Lukeove* i *Darth Vaderove*) pri paljenju i borbi, koji je istovjetan onom u filmu. Nažalost, osim nabrojanih pojedinosti, ova igra ne donosi mnogo dodatne zabave. Izgled likova nije



Još jedna tabačina s mnoštvom likova, osrednjim brojem poteza i *Star Wars* svijetom. No, da li je to dovoljno da uspije na tržištu?

revolucionaran, animirane sekvence su lijepe, ali traju samo 10-ak sekundi, a ni specijalni udarci nisu osobito atraktivni (*Han Solova* najbolja specijalna tehnika je varijacija pucanja iz pištolja - nije baš da su mi se odvezeli žniran- ci od uzbuđenja). Osim toga, reakcije likova na komande su "usporene", a pokreta je mnogo manje nego što bi ih moglo biti, dok su specijalni udarci preteški za izvođenje. Usprkos nabrojanim nedostacima, ipak preporučujem ovu igru svima koji vole *Star Wars* filmove (*odmah mi na pamet pada* *Dario Rakovac* i *Patrik Pencinger - Ed*); već i zbog same borbe *Luke-Darth Vadera*. ☺

Zamislite žuta slova koja se polako udaljavaju u mračnim svemirskim dubinama na vašem ekranu:

Nakon razaranja zvijezde smrti, *Darth Vader* preuzima novi način uništavanja pobunjenika: una- jaľuje *Arden Lynn* da ubije glavni pokretač pobune i tako mu ulakša pobjedu. *Arden* vlada poslušnom vještinom, *Teras Kasi*, koja se također temelji na "sili" iz koje *Jedi ratnici* crpu svoje moći. Oh my God, čini se da će *Bero* ponovo preuzeti ulogu *Jedi ratnika* u novom *Star Wars* ostvarenju *LucasArts*.

## The Force Is Strong

Evo boraca koji su vam na raspolaganju na početku igre:

### ARDEN LYN



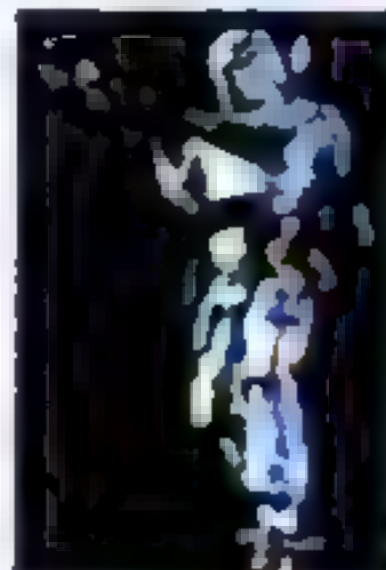
Oružje: Ancient Droid Arm

Iako stara i iskusna u borićkim vještinama, *Arden* izgleda mladoliko i udara brzo, a željezna ruka daje njenom udarcu snagu koju ne bi očekivali od krhke djevojke.

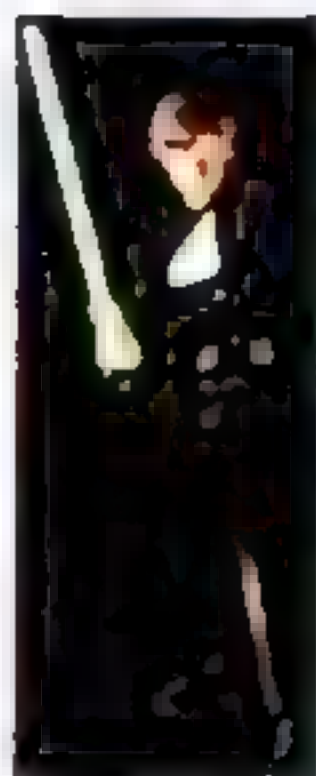
### BOBA FETT

Oružje: Blaster Rifle

Iako naizgled trom i nepokretan, vrlo je opasan zbog puške kojom može gađati izdaleka.



### LUKE SKYWALKER



Oružje: Lightsaber

Uz svog oca, *Darth Vadera*, najomiljeniji lik; potpuno je bezopasan dok ne izvadi sablju, kada se pretvara u gadnog neprijatelja.

### HAN SOLO

Oružje: Blaster Pistol

*Han* raspolaže s nekoliko razornih udaraca koji ga čine opasnim u golorukoj borbi, a pištolj mu

omogućuje napad na daljinu.

### LEIA ORGANA

Oružje: Battle Staff

Jedino naoružana predstavlja neku prijatnu, jer joj štap omogućuje daleki dohvat.

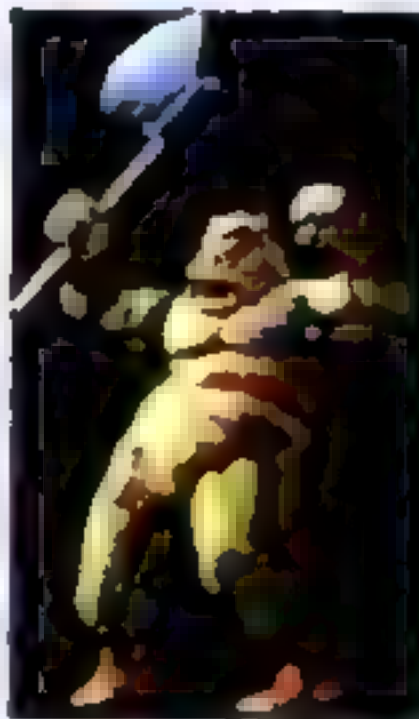
### CHEWBACCA

Oružje: Bowcaster

Uz *Darth Vadera*, najjači lik; *Chewbacca* ima dalek dohvat i snažan udarac. Kao da i to nije dovoljno, njegov bowcaster (samostrel) omogućuje mu napad na daljinu i osigurava pobjedu protiv svih, osim najopasnijih protivnika.



### THOK



Oružje: Ax

Mada su njegovi specijalni udarci vizualno najefektniji, sporost ga čini slabim protivnikom. Ipak, nemojte mu prići preblizu.

### HOAR

Oružje: Gaderffii Gaffi Stick

Bez oružja bezopasan, *Hoar* iz svog štapa ispušta opasan plin kojem je teško izmaći. Pridite mu blizu i ne dajte mu da predahne.

## SW: Masters of Teras Kasi

3D borba

Proizvođač LucasArts

Izdavač LucasArts



• Spore reakcije likova  
• Teske izvodljive specijalne udarce

72

• Zvukove mačeva  
• Animirane pozadine



Osrednja 3D tučnjava koju "izvlače" omiljeni likovi.

Platforme

☐ PC  
☒ PSX  
☐ N64



# GEX: Enter the Gecko

*Sakrijte se, Crash i Mario, there s a new king in town!*

**HACK**  
**igra**  
5/98



Ne, ova slika nije naopako. Gex se, kao i svi gušteri, može se penjati po (nekim) zidovima i stropu.

**O**nima koji su se tek nedavno uključili u svijet PSX igara, Gex je nepoznata ličnost, ali iskusniji će se igrači sjetiti ovog simpatičnog guštera koji se pojavio na samim počecima razvitka ove konzole u obliku 2D arkade poznate po sarkastičnim komentarima glavnog lika. Sada je prešao u novu dimenziju - njegove avanture u drugom nastavku odvijaju se u 3D okruženju, ali je zadržao svoju privlačnost i sarkazam. Nakon svoje prve avanture, Gex je zaradio dovoljno novca da može po cijeli dan ležati u naslonjaču i gledati TV. Dvoje godine ljenčarenja su brzo prošle i zasluženi odmor prekidaju mu pripadnici specijalne policije obavijestivši ga da je njegov omraženi neprijatelj Rez ponovno na slobodi i opet stvara probleme. Nekoliko milijunčića dolara poslije Gex kreće u potragu za Rezom kroz TV kanale diljem svijeta. Vidi se da su programeri imali problema sa smišljanjem priče za ovaj nastavak. Nema veze, glavno da nisu imali problema sa samom igrom.

## Želite li znati više

Ako vas zanimaju takve sitnice, možda će vas zanimati: Gex ima 125 različitih pokreta animiranih, ni više ni manje, u 3400 sličica animacije. U ove impresivne brojke nije uključeno micanje Gexovih usana, potpuno usklađeno (barem tako kažu programeri) s onim što izgovara.

## Obična arkada, zar ne?

Kao i prvi dio, ova je platformska arkada (tip igre poznat i pod nazivom "trči-skači") podijeljena u tematski različite nivoe (crtani filmovi, filmovi strave, svemirski filmovi...) na kojima Gex mora pronaći crvene daljinske upravljače da bi mu se otvorio prolaz za nastavak igre. Tehnika igranja je slična kao u Crashu 2 - u jednoj sobi birate između nekoliko nivoa a sakupivši dovoljno upravljača, otvorit će vam se druga soba s još većim izborom. Uvijek se možete vraćati na već prijedene nivoe da biste pokupili koji nagradni život ili pronašli skriveni upravljač koji vam je pri prvom prelaženju promakao. Upravljače nalazite ako živi stignete do kraja nivoa, ali ih možete i zaraditi izvršivši neki od posebnih zadataka (prije svakog nivoa možete pogledati listu zadataka i kratku uputu). Naravno, nakon svake sobe, čekaju vas opasni bossovi koje ćete pobjeđivati na svakojake perverzne načine, ali takvih je stvari u svakoj igri te počinjem vjerovati da su propisane zakonom (npr. "paragraf 14: Svaka arkadna igra mora imati nivo s golemim poluslonom-polumajmunom, većim najmanje 18 puta od glavnog junaka, ali i s ranjivim mjestom do kojeg spomenuti junak može doprijeti jedino ako je spretn i ima brze reflekse."). Uz crvene upravljače, na nivoima skupljate i bonus predmete, nagradne živote, energiju i slične sitnice na kakve smo navikli u ovakvim igrama. Na svakom je nivou skriven i bijeli upravljač, a

kada ih nadete 3, otvorit će vam se bonus nivo. Kroz igru su razbacani i zlatni upravljači, skupljanjem kojih bi se trebao otvoriti poseban nivo - ne znam kakav je jer ih još nisam uspio skupiti dovoljno. Nivoi su, kao što ste i očekivali, prepuni neprijatelja i opasnih mjesta koja treba izbjegavati, a kako je svaki nivo tematski orijentiran, tako su protivnici potpuno različiti na svakom nivou (u kući strave napadaju vas zombiji, mumije i duhovi, u prethistoriji dinosauri i slične zvjerke...). I ne samo to, i Gex se pokušava prilagoditi svom okruženju mijenjajući odjeću da bi što manje upadao u oči - tako ćete ga vidjeti u kožnatoj jakni Indiana Jonesa, u svemirskom odijelu, u karatkoj odori ili smokingu u stilu Jamesa Bonda. Iako nikada neću priznati da je to najvažnije u igri, ali grafika i zvuk svakako doprinose većem užtku igranja. Grafičkom dojmu u Gexu doista se nema što prigovoriti. Cijela igra pršti od veselih boja, dobro nacrtanih pozadina i detalja. Neprijatelji a posebno sam Gex izvanredno su animirani, a okoliš nije statičan nego se oko vas stalno nešto događa - lete pčele, drveće se leluja, vatre gore i sl. Zvučni dio jednako je dobro urađen, a posebno su kvalitetne Gexove kratke poruke (ima ih preko 500) kojima prati vaš napredak u igri. Osim što dobro zvuče (zasluga Dane Gould), dobro su usklađene s onim što se na ekranu događa i često će vas nasmiјati

## I ono najvažnije...

Naravno, igrivost. Kao i na svim ostalim poljima, Gex se i ovdje iskazao. Kontroliranje malog guštera vrlo je lagano i precizno, a podrška za analogni controller daje vam punu slobodu 3D kretanja. Kamera koja rotira oko vašeg lika može se i manualno pokretati, da dobijete bolji pogled na neku



Ovo nije neprijatelj, nego Gex obučen u Storm Troopera na nivou koji se odigrava u semiru.

posebnu zamku, tako da se nikad nećete naći u situaciji da ne možete dobro sagledati prostor pred sobom (kao što se zna dogoditi u Crocu ili Tomb Raideru). Težina nivoa polako raste kako ulazite sve dublje u igru te vam nikad neće biti preteško, ali ni prelagano. Mogućnost vraćanja i skupljanja života na lakšim nivoima bit će vam spas kada se budete približavali kraju igre gdje vas čekaju doista tvrdi orasi. Osim toga, raznolikost nivoa neće od vas naćiniti rutinera u igranju, a njihov broj (preko 30) i misije koje na njima izvršavate samo znače da vam za završavanje ove igre treba poprilično vremena. Svi elementi dobre arkade u Gexu su dovedeni gotovo do savršenstva i vješto isprepleteni - grafika, zvuk, zanimljivost, kontrole i trajnost. Možda će s vremenom netko i naći nekakav prigovor ovoj igri, ali trenutačno mi ništa ne pada na pamet.

## P.S.

Zašto samo 93% ako je igra toliko dobra? Pa, ocjena je subjektivna stvar, a moja prva ljubav su FRP igre, a ne arkade. (C)

## Gex: Enter the Gecko

3D arkada

Proizvođač LucasArts

Izdavač LucasArts



93

- Ugodne kontrole
- Humoristične dosjetke
- Izvrsnu grafiku



Grafika, zvuk, kontrole, igrivost .....izvanredno!

Platforme

- ☒ PC
- ☒ PSX
- ☒ N64



# Judge Dredd

Hrvoje Herceg



Četiri na jednoga. Za pravog suca, to nije nikakav problem.

**U** ovoj igri ste u ulozi suca Dredda kog ste već upoznali kroz crtane romane ili istoimeni film gdje ga je glumio S. Stallone. One koji još nisu čuli za nj upoznat ćemo s ovim likom: 22. je stoljeće, ljudi su se okupili i žive u megagradovima, a izvan njih žive izvanzemaljci i neke jako ružne spodobе željne novca. U tim gradovima nema policije, nego postoje samo suci koji provode zakon odmah na ulici, a milosti nema.

Dredd je jedan od najokrutnijih (čitaj: najpravednijih) sudaca. Priča ide ovako: jedan bivši sudac pobjegao je iz zatvora i želi vam se osvetiti, a vi ga morate uhvatiti. No, pritom ćete morati uništiti brdo robota, druida, cyborga i ostalih strojeva. Prije misija, gledajući kvalitetne filmiće, doznat ćete što vam je činiti i što kane vaši neprijatelji iako to baš i nema nekog smisla jer u svakoj misiji morate pobiti sve što se miče, ali je zanimljivo pogle-

dati. Pogled u igri je iz prvog lica i nije vam, nažalost, dana mogućnost upravljanja vašim likom. On se kreće po već unaprijed određenoj putanji dok vi upravljate samo nišanom i pucate. Upravljanje pomoću joypada je vrlo teško, zapravo i nije toliko teško koliko je sporo i neprecizno. Nikada ne znate kada će se vaš lik pomaknuti - kad konačno nanišanite protivnika, on se okrene a onda morate ponovno nišaniti i pucati. No za to vrijeme će vas gamad napuniti olovom i plazmom i morat ćete krenuti u misiju ispočetka. Od oružja imat ćete pištolj, što je standardni dio opreme svakog suca, koji svako malo morate puniti mecima (pristiskom tipke). Od ostalih oružja, tijekom igre pokupit ćete i različite bombe i rakete. Razorna moć ovih eksplozivnih naprava je golema, dovoljna da počisti većinu neprijatelja s ekrana. Tih bombica i raketa imate u ograničenom broju pa ih treba rabiti pametno. Grafika ne donosi ništa novo. Sve je napravljeno u 3-D, s mnogo boja i tekstura, ali ništa što bi trebali pamtit. Zvuk nije ništa poseb-



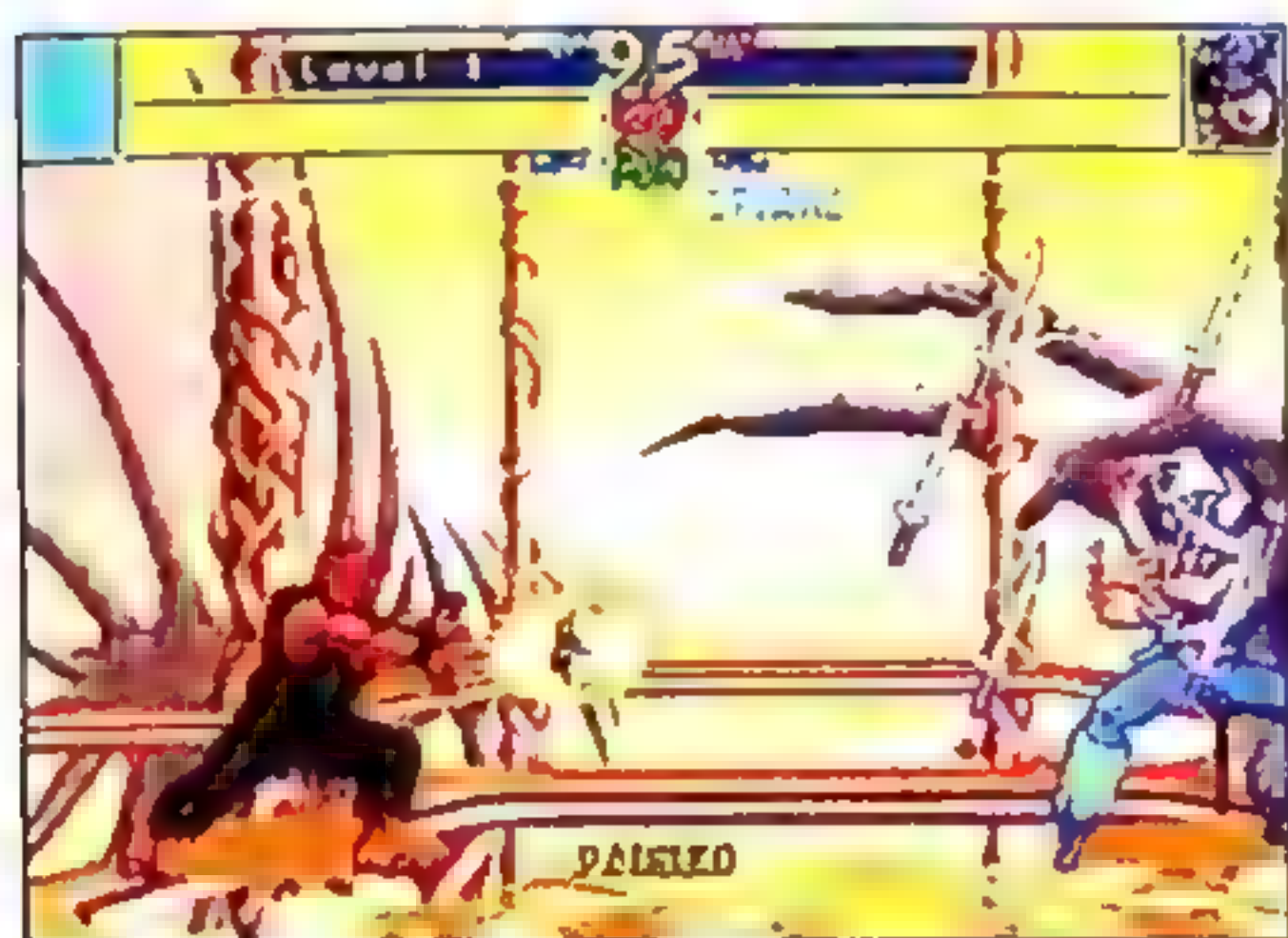
Pucajte vi koliko hoćete, neće vam pomoći.

no (kao uostalom i ostatak igre). Glazba nije loša, ali i da je nema, ne bi vam previše nedostajala. Sve je napravljeno na osrednjoj razini, osim upravljanja koje je neizrecivo loše. No to je donekle riješeno podrškom za light gun (za one koji ne znaju, to je pištolj kojim nišanite izravno po ekranu). Nažalost, nisam ga imao, ali mislim da ga zbog ove igre ne treba nabavljati. (Istina, ja sam isprobao s gunom, Bero).

Judge Dredd		3D pucačina
Proizvođač - Izdavač	Gremlin Interactive	
Samo za očajne i željne nasilja		<b>37</b>
Ostale platforme <input type="checkbox"/> PC <input type="checkbox"/> N64		

# X-Men: Children of The Atom

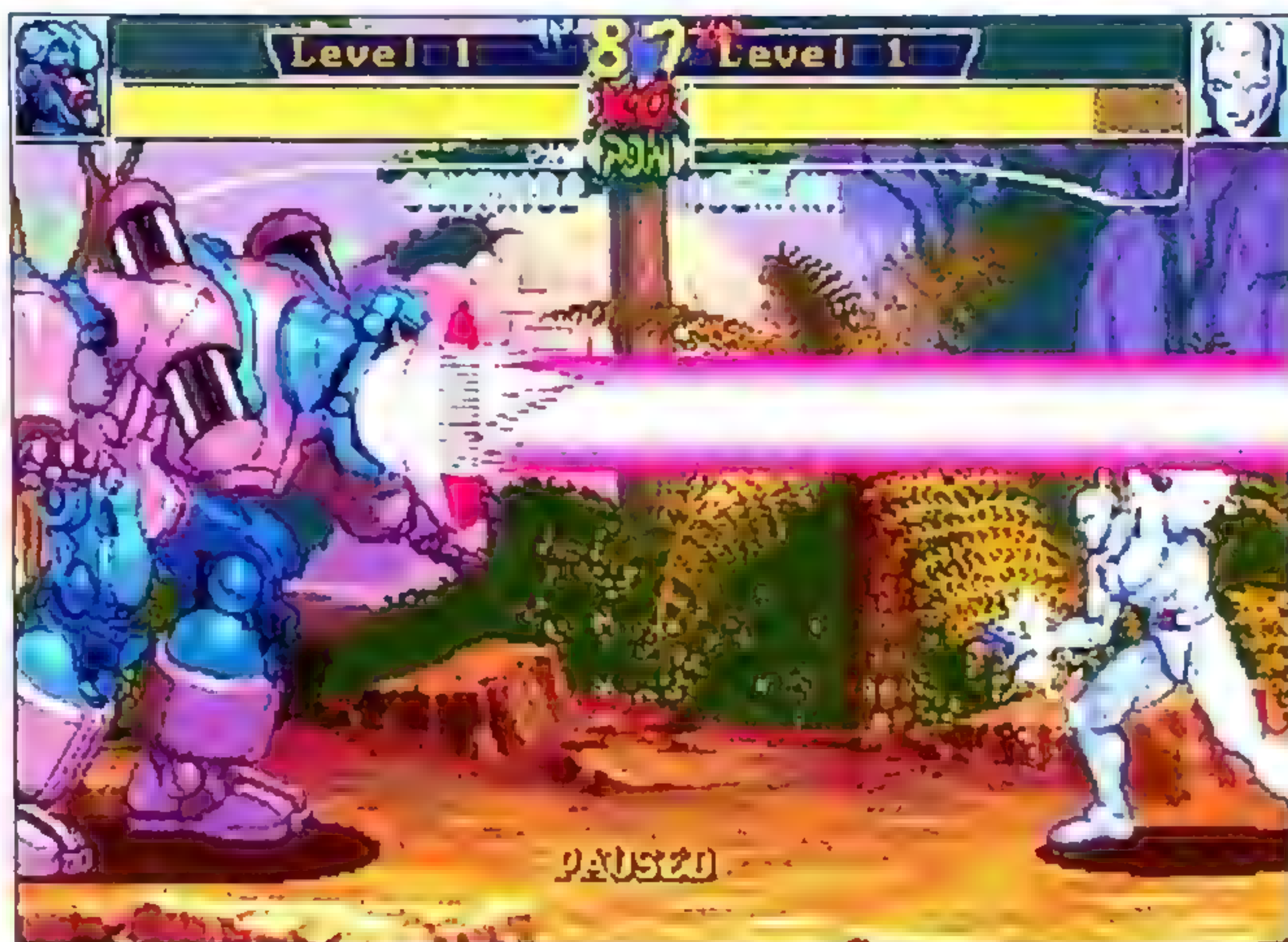
Hrvoje Herceg



Da vidimo koliko će ti pomoći ti silni mačevi protiv ove vatrene kuglice

**S** vi se vjerojatno sjećate legendarnog Street Fightera 2 i Mortal Kombata. Te su dvije igre mnogo pridonijele popularizaciji borbenih igara. Tvrtka Acclaim je postala vrlo popularna upravo Mortal Kombat serijalom. Dosad su izašla već tri djela te popularne šore, a uskoro se očekuje i četvrti. No u toj praznini između trećeg i četvrtog djela Acclaim je odlučio izbaciti još jednu šoru, X-Men: Children of The Atom. Možda malo zbunjuje odluka da u ovo doba 3-D igara i 3-D zaludenosti netko napravi 2-D šoru koja se, osim po likovima, ne razlikuje mnogo od Street Fightera 2. To ne smatram

nekim nedostatkom, ali u današnje vrijeme hiper razvoja igara to nekome može smetati. Priče u igri baš i nema, kao da je to važno za jednu tabačinu, a likovi su uzeti iz Marvel Comicsovih romana. Ukupno ih je dvanaest, što muških, što ženskih. Svaki, naravno, ima i svoje tajne poteze kojima će srediti protivnika. Ovaj su put programeri ubacili jednu sitnicu koja će nekima olakšati igranje, a drugima ga, pak, znatno otežati. Riječ je o specijalnoj energiji (X-power). Izvodeći specijalne udarce, vi trošite tu energiju, a kad je potrošite, recite sajonara svojim specijalnostima. Razinu X-energije očitavate ispod pokazatelja zdravstvenog stanja vašeg borca. Svaki lik ima moći iste kao i u romanima, a to su uglavnom laserske zrake, vatrene kugle i sl. Uza sve to, likovi imaju i već uobičajene udarce, ali oni nisu toliko zanimljivi kao oni specijalni. Kao što sam već rekao, sve je grafički izvedeno u dvije dimenzije, ali to uopće ne smeta. Likovi su veliki, glatko animirani, a iskorištena je i većina boja koje ljudsko oko može prepoznati. Ono što je u ovoj igri posebno je mnoštvo opcija koje možete mijenjati i time si uljepšati igranje. Tako, primjerice, možete nam-



Pomoću laserskih zraka, Ledeni čovjek će uskoro postati kapljica vode

jestiti težinu igre na jedan od osam ponuđenih stupnjeva. Isto tako, možete odrediti koliko će energije oduzimati udarci, a možete odrediti i broj rundi u svakoj borbi. Na kraju mogu samo reći da će X-Men naići na simpatije kod ljubitelja istoimenih romana i crtića ili nostalgikara kojima su već dojadile 3-D igre. Isto tako, X-Men: Children of The Atom će naići na gadenje kod onih koji samo iščekuju nove nastavke igara s najboljim grafičkim engineom, najboljim zvukom, najboljom... Odlučite sami.

X-Men Children of The Atom		2D tučnjava
Proizvođač - Izdavač	Acclaim	
Malo zastarjelo, ali zabavno		<b>68</b>
Ostale platforme <input type="checkbox"/> PC <input type="checkbox"/> N64		



# Deathtrap Dungeon

Iako su igre koje pokušavaju kopiranjem hipersušenog Tomb Raidera izboriti mjesto pod suncem najčešće osrednje, In-House Development je u suradnji s Eidosom napravio vrlo igrivu i zabavnu koljačinu koja samo u nekim dijelovima podsjeća na legendarni uzor. O Eidosovom pokušaju da "kuje željezo dok je još vruće" ssi izvuče što više love igračima iz džepa još dok je žanr 3D akcijskih avantura u punom zamahu bez dlake na jeziku progovara **Brislav Jozić**.



Jeste li ikada zalupili vrata prije nego što ste uspjeli maknuti ruku? E, ovo je mnogo gore.

**U** *Deathtrap Dungeonu* ste u ulozi hrabrog ratnika (ili ratnice - moguće je izbor između muškog i ženskog lika) koji se odvažio zakoračiti u mračne tamnice barona *Sukumvita* želeći ubiti zmaja, pokupiti nagradu i osloboditi grad *Fang* (kako poznato). 3D izvođenje je gotovo u cijelosti kopirano iz *TR-a*, s kamerom koja se vrti oko junaka, ali i primiće i udaljuje u pojedinim trenucima da bi se dobilo na dinamici. Doznajući da je riječ o tamnicama, vjerojatno ste pretpostavili da ćete naići na hrpu neprijatelja i zamki. Niste se prevarili! *Deathtrap Dungeon* daleko je više nabijen akcijom nego *Larrie* pustolovine, i to je jedna od najboljih strana ove igre. U mračnim tamnicama susretat ćete kreature poznate iz fantasy priča - od orka i kostura do divovskih škorpiona, paukova, guštera i križanata svega spomenutog. Zamke na vašem putu variraju po kompleksnosti, pa ćete nailaziti na jednostavne rupe sa šiljcima pokrivene trulom daskom, ali i kombinacije teleporta i vatrenih lopti koje lete iz zidova ravno na vas - prilično smrtonosno. Za borbu protiv neprijatelja na raspolaganju vam je šarolik izbor

oružja, kako za blisku borbu (mačevi, sjekire, buzdovani), tako i za ratovanje na daljinu (luk i strijela, mušketa, šuriken...). Osim toga, tu su i čarolije, koje uz svoju razornost, skrivaju i neke od najljepših vizualnih efekata. Za svladavanje zamki i fizičkih prepreka morate se služiti brzim refleksima i mozgom, kojiput se doista namučiti jer nisu svi problemi samo u pronalaženju ključa za određenu bravu i otvaranju vrata pritiskom na prekidač. Sve u svemu, na polju akcije i intrigantnih zamki *Deathtrap Dungeon* u cijelosti zadovoljava čak i najstrože kriterije, a njihova je količina unutar igre dobro odmjerena. Cijela igra obuhvaća 10 velikih nivoa podijeljenih u 40-ak dijelova. Neki su puni neprijatelja, a u nekima će oružje čekati dok um radi, no nikad vam neće biti dosadno.

## Tomb Raider na drugi način

Već sam spomenuo da možete birati između dva ponudena lika - barbariana *Chamloga* i amazonke *Red Lotus*. Igra je potpuno ista za oba lika, osim što su animirane sekvence na početku i na

kraju promijenjene te uključuju lik koji ste izabrali. *Red Lotus* je, kao što vidite na slikama, obučena vrlo oskudno, dok je *Chamlog* malo bolje nacrtao pa je upitno koji lik predstavlja veći vizualni užirak. Sada sam se dotaknuo i osnovne mane ove igre - nedoradenosti grafike. Pojedini dijelovi *Deathtrap Dungeon* nacrtao su toliko loše kao da su sklepani na brzinu, dok su neke druge pojedinosti vrlo detaljno doradene i pružaju užirak oku. To je vidljivo na likovima, čudovištima i nivoima, a ista je priča i na PSX i na PC verziji. Ipak, *Deathtrap Dungeonu* ne manjka kvalitetne grafike. Najljepše prizore u igri u svakom slučaju pružaju efekti što ih proizvode različite čarolije, ali ni okoliš, osvijetljen različitim pomičnim, šarenim i treperavim izvorima svjetla, nije za odbaciti. Animacije na početku i kraju igre su također remek-djelo svoje vrste. Sličnost s *Tomb Raiderom* zamjetna je i u načinu na koji je riješena zvučna podloga u igri: zvučni će efekti biti ono što prevladava tijekom igre, a posebna glazbena podloga aktivirat će se riješite li zagonetku ili vas iznenada napadnu neprijatelji. U svakom slučaju, ovaj iskušani koncept, zajedno s kvalitetnim zvukovima i melodijama, veliki je dodatak dočaravanju atmosfere u ovoj igri.

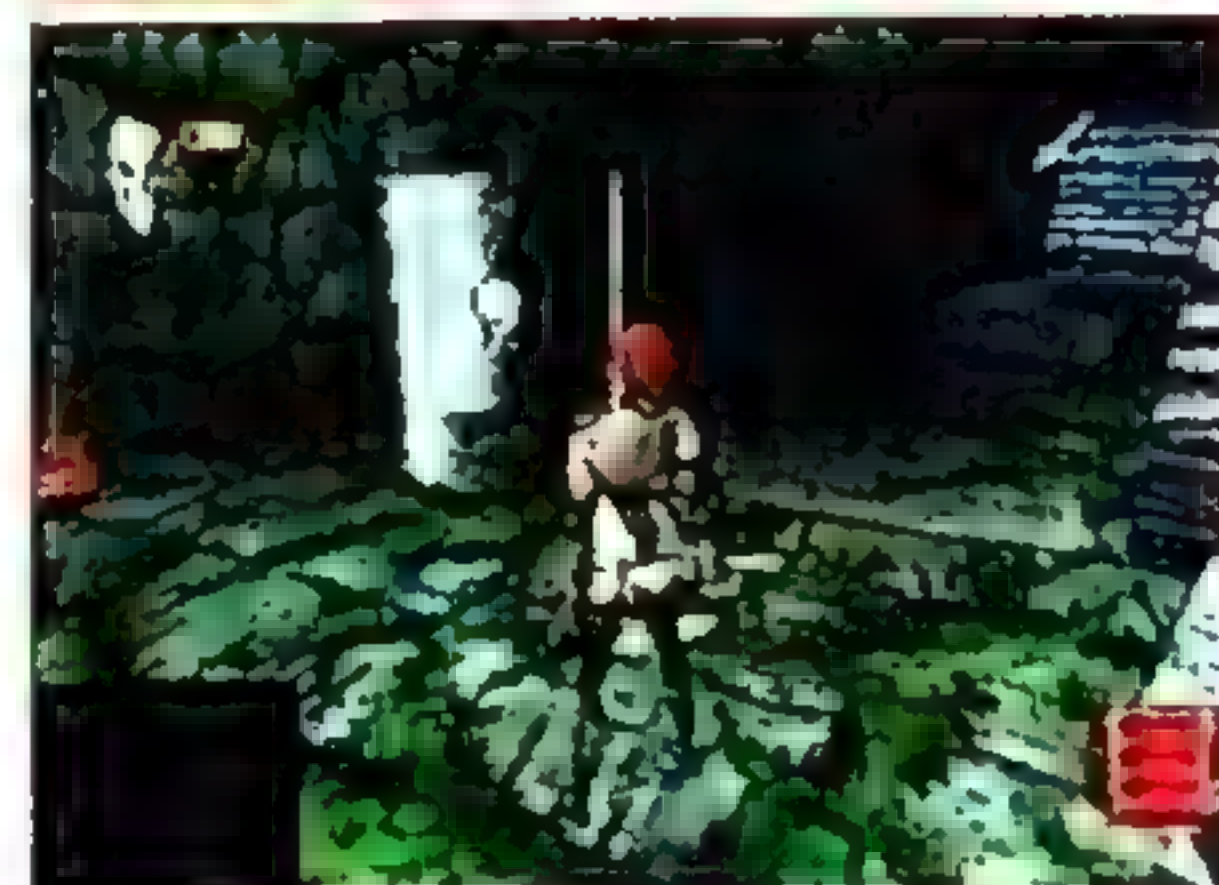
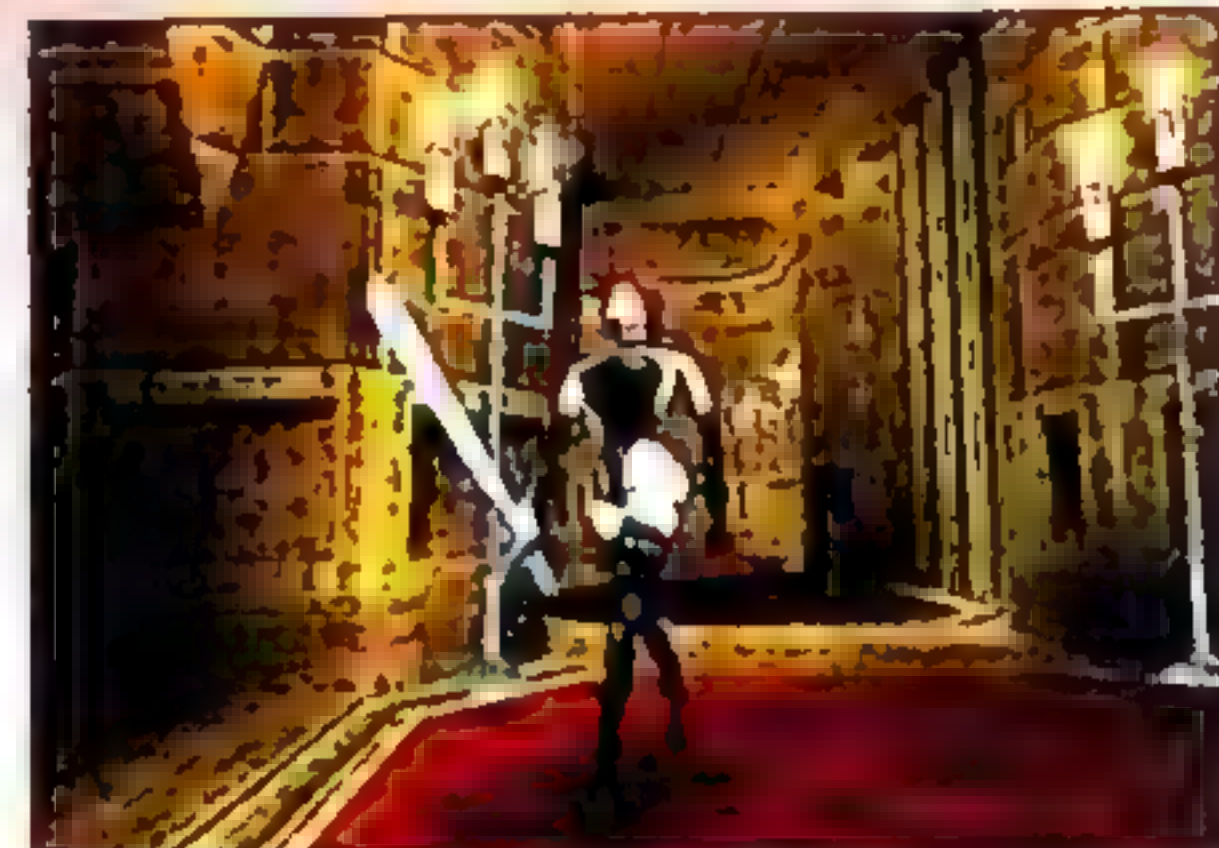
I na kraju, riječ dvije o kontrolama. Upravljanje likovima riješeno je dobrim dijelom kao u *TR-u*, s posebnim gumbima za lagano hodanje i pomicanje u stranu, dok se trčanje izvodi normalnim pritiscima na tipke smjera



Za ovakve slučajeve uvijek nosim svoj "trusty" flamethrower.

## PSX vs. 3Dfx

Ovdje možete lijepo vidjeti koliko *Red Lotus* bolje izgleda u PC verziji podržanoj Voodoo karticom nego li u PSX verziji. Ipak, igrivost i brzina su iste pa će se mnogi odlučiti za PSX kao deseterostruko jeftiniju varijantu.



Kretanje će vam se ponekad možda činiti grubo, osobito na mjestima gdje je potrebna preciznost skakanja i koračanja, ali nakon kratkog igranja, naviknut ćete se na manje nedostatke i oni vam neće predstavljati problem u daljnjoj igri. U bliskoj borbi raspolazete s nekoliko udaraca i kombinacija koje nisu preteške za izvođenje, ali to nipošto ne znači da ćete svakog neprijatelja lako pobijediti. Ipak, trud uložen u usavršavanje rukovanjem hladnim oružjem se isplati zbog prizora odsječenih ruku, nogu i glava neprijatelja koje lete po prostoriji i ostavljaju krvave mrlje na podu ako uspješno izvedete neki od kompliciranijih zahvata. U PC verziji moguće je i igranje do 4 igrača preko modema ili Interneta, što je dodatni plus ovoj igri koju ćete na PSX-u morati igrati sami. Što zaključiti? Mislim da je izbor jednostavan: ako ste u *Tomb Raideru* priželjkivali više akcije, a možete pretrpjeti dijelove ispodprosječne grafičke doradenosti - samo naprijed. *Deathtrap Dungeon* je igra u kojoj mnogo toga nije za odbaciti. Jedino igrači koji čeznu za vizualnom savršenosti mogu s razlogom zaobići ovu nadprosječnu igru. ☺



Ovaj dio kao da je iz onih filmova gdje se djevojke bore u blatu. Samo, gdje je blato?

## Zanimljivost

Ako nekoga zanima, spomenimo da su ideja, ime i mnoga čudovišta iz ove igre preuzeti izravno iz svjetski popularne serije knjiga Iana Livingstonea *Fighting Fantasy*. Gospodin Livingstone je usto i jedan od suosnivača Games Workshopa, kompanije koja je kriva za poznate igre *Warhammer*, *Space Hulk* i *Talisman*.

## Deathtrap Dungeon

## 3D akcijska avantura

Proizvođač In-House

Izdavač Eidos Interactive

• Nedorađenu grafiku  
• Osrednje upravljanje

82

• Mnogo oružja, neprijatelja i akcije  
• Dobru hand-to-hand borbu

Uspjeli klon Tomb Raidera s FRP elementima Akcije i krvi u izobilju. Šteta za osrednju grafiku

Platforme  
☒ PC 3Dfx  
☒ PSX  
☐ N64



# Pax Corpus

Hrvoje Herceg



**N**akon mnoštva *Doom* i *C&C* klonova, zacijelo se pitate što je sljedeće - *Tomb Raider* klonovi? Nakon golemog uspjeha *Tomb Raidera* i velike popularnosti *Lara Croft*, možemo očekivati poplavu igara tog tipa. Jedna od takvih igara je i *Pax Corpus*, proizvod *Cryo*. Negdje u budućnosti razvija se projekt *Pax Corpus*, uređaj pomoću kojeg možete kontrolirati um, a glavna mu je namje-

na izliječiti depresivne ljude i donijeti im potpuni mir no može se rabiti i u nehumane svrhe. *Dr. Ellys*, jedna od znanstvenica projekta, otkrivši zle nakane svoje kolegice *Kyanne*, odlučuje ga uništiti. Ovdje uskačete vi - u ulogu policajke/agentice - a cilj vam je pomoći *dr. Ellys* u njejoj nakani i spriječiti zlu *Kyannu* da se dočepa moćne sprave. Uvodna vas animacija upozna s pričom koja je jedina vrijedna

Udri tamo gdje najviše boli.

spomena. Ipak, da ne biste ostali neinformirani, reći ću o igri još nekoliko riječi iako se već po njenom izgledu može zaključiti da je napravljena na brzinu, kako bi se što prije počelo s prodajom, što je, naravno, rezultiralo nekim bugovima koji igri ne smetaju, ali karkada idu na živce. Izgled vaše junakinje je poprilično kockast. Ružnije od nje izgledaju jedino vaši neprijatelji koji će biti još ružniji. Prođu li kroz vaše ruke. "Uljepšati" protivnike moći ćete vatrenim oružjem ili, ako više volite staromodan način, udarcem rukom i nogom. Vaš lik ima i neke osnovne pokrete poput skakanja i izmicanja, a u usporedbi s *Tomb Raiderom* - ovdje su pokreti dosta trza-vi. Nivoi su prilično nemaštoviti, najviše ćete vremena provesti hodajući jednoličnim hodnicima i tamaneći

neprijatelje, što i nije neki problem jer im je inteligencija na razini retardiranog kanarinca. Tijekom igre slušat ćete osrednju techno glazbu, a zvučnih je efekata malo i još su lošiji. Spomenemo li još i dugo vrijeme potrebno za učitavanje igre, možete zaključiti o kakvom je "remek-djelu" riječ. Tražite li zamjenu za *Tomb Raidera*, nećete je naći u ovoj igri. Savjetujem vam da pričekate negu bolju igru ili potrošite novac na što-god pametnije. ☹

## Pax Corpus

3D arkadna avantura

Proizvođač -  
Izdavač Cryo

Neuspjao pokušaj  
bogaćenja na slavi  
*Tomb Raidera*

47

Ostale platforme ☒ PC ☐ N64

## UNIVERSAL

PHOTO & VIDEO

PRIMORSKA 31, ZAGREB  
TEL: 3775 433

- POSUDBA KONZOLA I PRIBORA
- VIŠE OD 500 RAZLIČITIH NASLOVA
- EDUKATIVNI PROGRAMI NA CD ROMU
- NA DVIJE POSUĐENE IGRE, TREĆA BESPLATNA

Za članove **HACKER CLUB**-a  
BESPLATNO UČLANJENJE!!!

RADNO VRIJEME: 9 - 22  
NEDJELJOM: 15 - 22



## UNIVERSAL



- 1 DIABLO
- 2 RESIDENT EVIL 2
- 3 FIFA 98: ROAD TO WORLD CUP
- 4 TEKKEN 3
- 5 DEATHTRAP DUNGEON
- 6 PITFALL 3D
- 7 NEED FOR SPEED 3
- 8 THEME HOSPITAL
- 9 GEX 3D
- 10 TOMB RAIDER 2



- 1 QUAKE
- 2 YOSHI STORY
- 3 NAGANO WINTER OLYMPIC 98
- 4 WCW vs NWO WORLD TOUR
- 5 AIR FIGHTER ASSAULT
- 6 TETRIS WHERE
- 7 FIFA 98: ROAD TO WORLD CUP
- 8 DUKE NUKEM 64
- 9 BLAST CORPS
- 10 GOLDEN EYE 64



- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8 WAT
- 9 WARCRAFT 2
- 10 BLADE RUNNER

GAME ZONE

JANU



**potražite nas na  
prodajnim mjestima:**

**UKLJUČEN  
PRIRUČNIK  
I CERTIFIKAT O AUTENTIČNOSTI**

Internet 248,93 km

**Windows 95** 298,90 km

TV Nova - Pula  
40 kanal UHF  
63 kanal UHF

slučajte nas na:

[illegible][illegible]

**Cijena kompleta  
(8 video kaset)**

997,96 kn **3** rate!

**uplatom kompleta  
poklon iznenađenje**

**Audio Vizualna metoda učenja. Word, Excel, Internet, Windows.**

# uspjeha

PAL COLOR

**čítajte o nama:**

**SLOBODNA  
DALMACIJA**

**PCCH**

# STUDY

**GLOBUS  
WJESNIK**

**WIN: IN**

**pište nam:**

**POLY BROS. film**  
J. Lončara 3, 10090 Zagreb

**e-mail: poly-bros-film@zg.tel.hr**

<http://www.poly.hr>

**tel./fax: 01/3794 031**

**žiro račun: 30106-603-34436**

## Narudžbenica

Kojom neopozivo naručujem: ☐ komplet \_\_\_\_ kom (cijena 997,96 kn)  
☐ Word \_\_\_\_ kom, Excel \_\_\_\_ kom, Internet \_\_\_\_ kom, Windows 95 \_\_\_\_ kom (cijena 298,90 kn)

### Koje ću platiti:

☐ Uplatom na žiro račun: 30106 - 603 - 34436, ☐ Pouzećem, ☐ Čekovima građana  
☐ Karticom: ☐ American Express, ☐ Diners, ☐ Euro-Master, ☐ Visa, ☐ Olymp

Broj kartice \_\_\_\_\_ Vrijedi do

Potpis \_\_\_\_\_ Broj autorizacije

**Robu ću preuzeti:**

☐ Osobno  
☐ Dostava poštom

**Naručitelj:**

Adresa: \_\_\_\_\_  
tel/fax: \_\_\_\_\_ MB/IMBG

### Žig i potpis

MB/IMBG



**Training Alliance Member**



## Articles

Microsoft

1105011

# CENTAR



# ASUS

V INE OTCA I SINJA SVETAGO DUHA  
 AT OPAT DRŽIHA PISAH SE  
 O LEDINE JUŽE DA  
 KRALJ HRVATSKI  
 V DNI SVOJE  
 SVETU LUCIJU...  
 ( BAŠČANSKA PLOČA )

## PRAVA PLOČA JE TEMELJ PRAVIH VRIJEDNOSTI

- CPU: Dual Pentium® II 233-333MHz
- Chipset: Intel 440LX AGPset
- Memory: 8-512MB, SDRAM/EDO, ECC
- Cache: CPU Built-in 512 KB
- Slots: AGP, PCI, ISA
- AGP Port: 66/133MHz, Sideband
- I/O: 2 USB, 1 PS/2 Keyboard, 1 PS/2 Mouse, 2S, 1P
- IDE: 2 UltraDMA/33 Bus Master IDE Ports
- UltraSCSI: Adaptec® AIC7880 onboard
- BIOS: ACPI, DMI, PnP, Green, Symbios® SCSI
- Size: ATX Form Factor

( ASUS P2L97DS )

P2L97A

- CPU: Pentium® II 233-333MHz
- Chipset: Intel 440LX AGPset
- Memory: 8-384MB, SDRAM/EDO, ECC
- Cache: CPU Built-in 512 KB
- Slots: AGP, PCI, ISA
- AGP Port: 66/133MHz, Sideband
- I/O: 2 USB, 1 PS/2 Keyboard, 1 PS/2 Mouse, 2S, 1P
- IDE: 2 UltraDMA/33 Bus Master IDE Ports
- BIOS: ACPI, DMI, PnP, Green, Symbios® SCSI
- Size: ATX Form Factor

+AGP VGA AMBATI 3D RAGE PRO

P2L97B

- CPU: Pentium® II 233-333MHz
- Chipset: Intel 440LX AGPset
- Memory: 8-384MB, SDRAM/EDO, ECC
- Cache: CPU Built-in 512 KB
- Slots: AGP, PCI, ISA
- AGP Port: 66/133MHz, Sideband
- I/O: 2 USB, 1 PS/2 Keyboard, 1 PS/2 Mouse, 2S, 1P
- IDE: 2 UltraDMA/33 Bus Master IDE Ports
- BIOS: ACPI, DMI, PnP, Green, Symbios® SCSI
- Size: ATX Form Factor

P2L97C

- CPU: Pentium® II 233-333MHz
- Chipset: Intel 440LX AGPset
- Memory: 8-384MB, SDRAM/EDO, ECC
- Cache: CPU Built-in 512 KB
- Slots: AGP, PCI, ISA
- AGP Port: 66/133MHz, Sideband
- I/O: 2 USB, 1 PS/2 Keyboard, 1 PS/2 Mouse, 2S, 1P
- IDE: 2 UltraDMA/33 Bus Master IDE Ports
- UltraSCSI: Adaptec® AIC7880 onboard
- BIOS: ACPI, DMI, PnP, Green, Symbios® SCSI
- Size: ATX Form Factor



### SINGLE/DUAL PENTIUM II

LX AGP set, ULTRA SCSI ADAPTEC, ATX

SMART TX MAINBOARDS SERIES

AGP GRAFIČKI I VIDEO AKCELERATORI







Preporučamo na  
**VIDEU**

## Face/Off

(Čovjek bez lica)

**Izdavač:**

• Touchstone/Paramount 1997.

**Glavne Uloge:**

• John Travolta, Nicholas Cage, Gina Gershon, Nick Cassavates, Joan Allen, Alessandro Nivola

**Režiser:**

• John Woo

**Specijalni Efekti:**

• Industrial Light & Magic

**Žanr:**

• Akcijski

**Zvuk:**

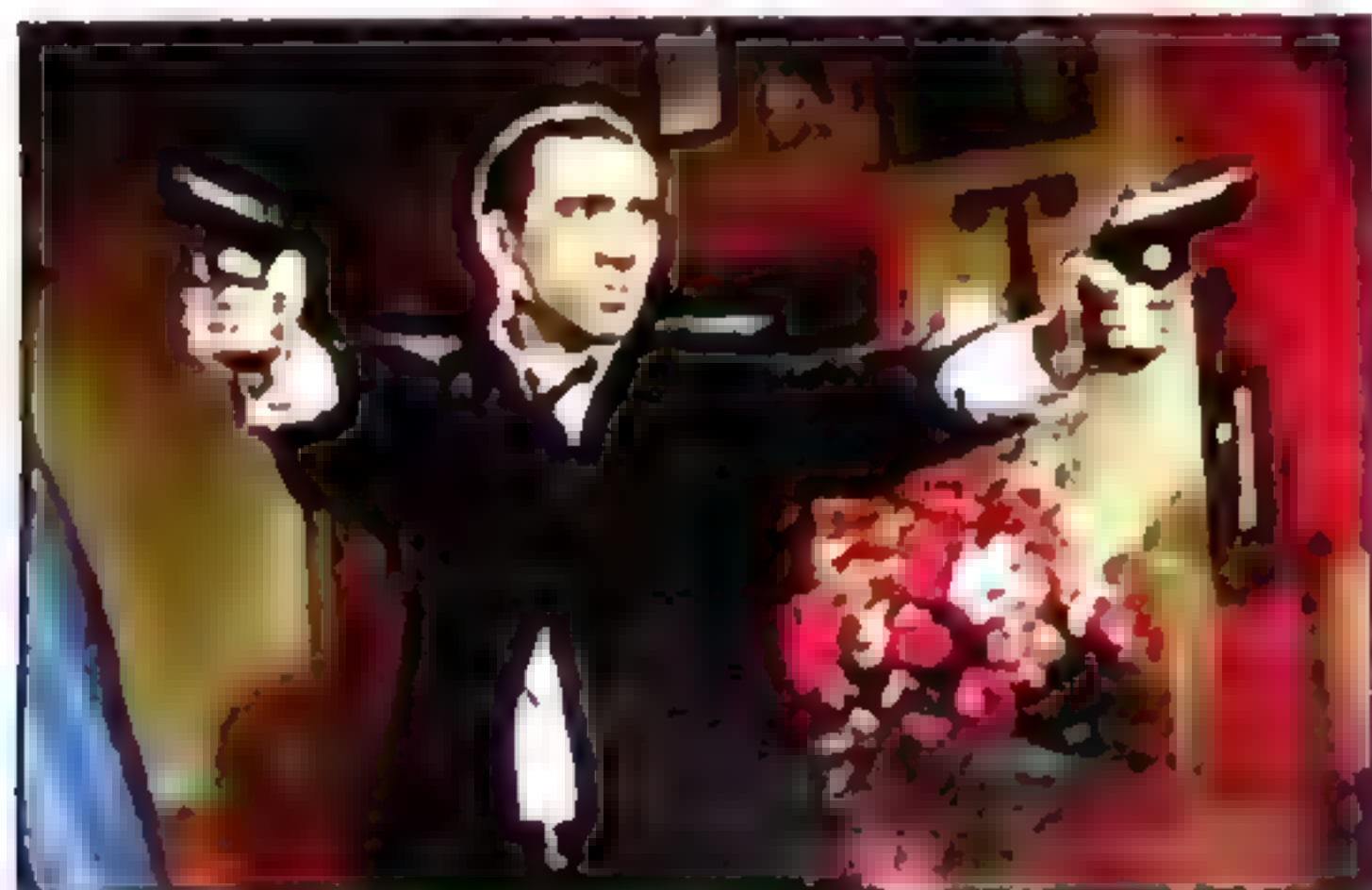
• Dolby Digital, DTS

**Na kazeti:**

• Dolby Surround

U moru prosječnih filmova kakvih su prepune videotke, tu i tamo nađe se dragulj. Tamo kada su vam dosadili srednjebudžetni akcijski filmovi C produkcije s fabulom složenom prema shemi good guy-bad guy-blond girl i odlučili ste u budućnosti gledati samo drame i ljubavne filmove, dolazi Face/Off, prošlotjetni blockbuster koji dokazuje da i akcijski film može biti inteligentan, gotovo remek-djelo za što ponajprije moramo zahvaliti odličnoj režiji John Wooa, po mnogima najboljeg režisera akcijskih filmova čiji su nešto stariji filmovi The Killer i Broken Arrow uistinu odlični.

Pratite nas dok vas uvodimo u svijet Face/Offa. Stereotip akcijskog filma podrazumijeva barem jednog "all-good" i jednog "all-bad" lika. Natezanjem između njih dvojice ispuni se 90 minuta, ubaci se malo eksplozija, zvučnih efekata i to je to. Nema razvoja likova, za što postoji i debeli razlog - iznimno je teško u dva sata akcije ukomponirati psihološki razvoj likova. E, Woo je to uspjelo. Tu je još uvijek podjela likova na dobre i zle, no stvar je individualne percepcije koji ćete lik doživjeti kao dobar, a koji kao loš. Jednostavno se uhvatite na trećini filma gdje preispitujete vlastita mjerila dobra i zla jer lik koji je u početku filma prikazan kao psihopat postaje gradski heroj, dok drugi, na početku označen kao mučenik, negdje već na trećini filma dopijeva u najstrože čuvani zatvor... Divit ćete se majstorskoj koreografiji akcije majstora Wooa. Odlične akcijske scene mnogi pokušavaju kopirati, ali ne ide. Specifičnom, na momente brzom, na momente usporenom, montažom te efektno umiksanim zvukom diže doživljaj akcije na novu razinu! Zamjenivši likove glavnog negativca i pozitivca, Woo je postigao nevjerovatno intrigantan film otškrinuvši vrata nebrojenim odličnim prizorima. Npr. kada se Travolta i



Cage u akciji

Vruće proljeće i ljeto u znaku meteora

# Deep Impact

**Izdavač:**

DreamWorks/Paramount 1998.

**Glavne Uloge:**

Robert Duvall, Tea Leoni, Elijah Wood, Vanessa Redgrave, Maximilian Schell, Morgan Freeman, Leelee Sobieski, James Cromwell, Mary McCormack, Blair Underwood

**Redatelj:**

Mimi Leder

**Specijalni efekti:**

Industrial Light & Magic

**Žanr:**

Drama/film katastrofe

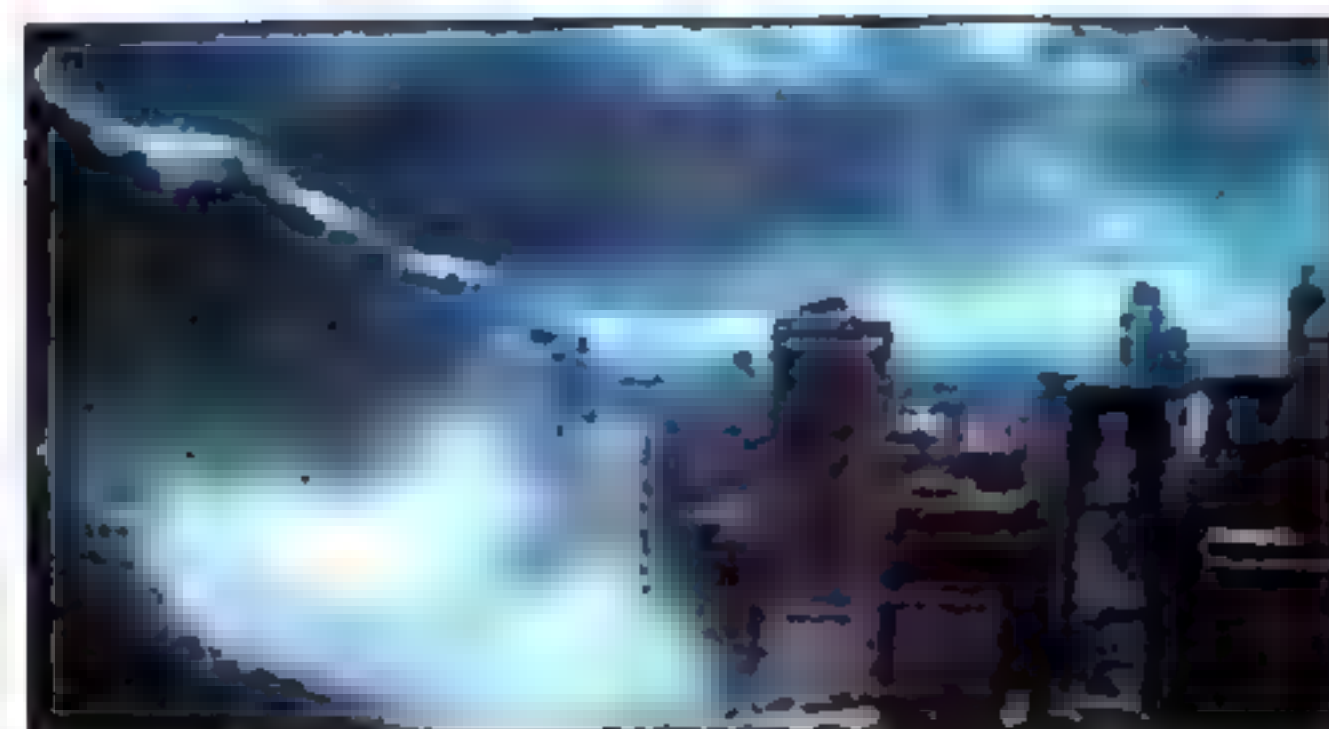
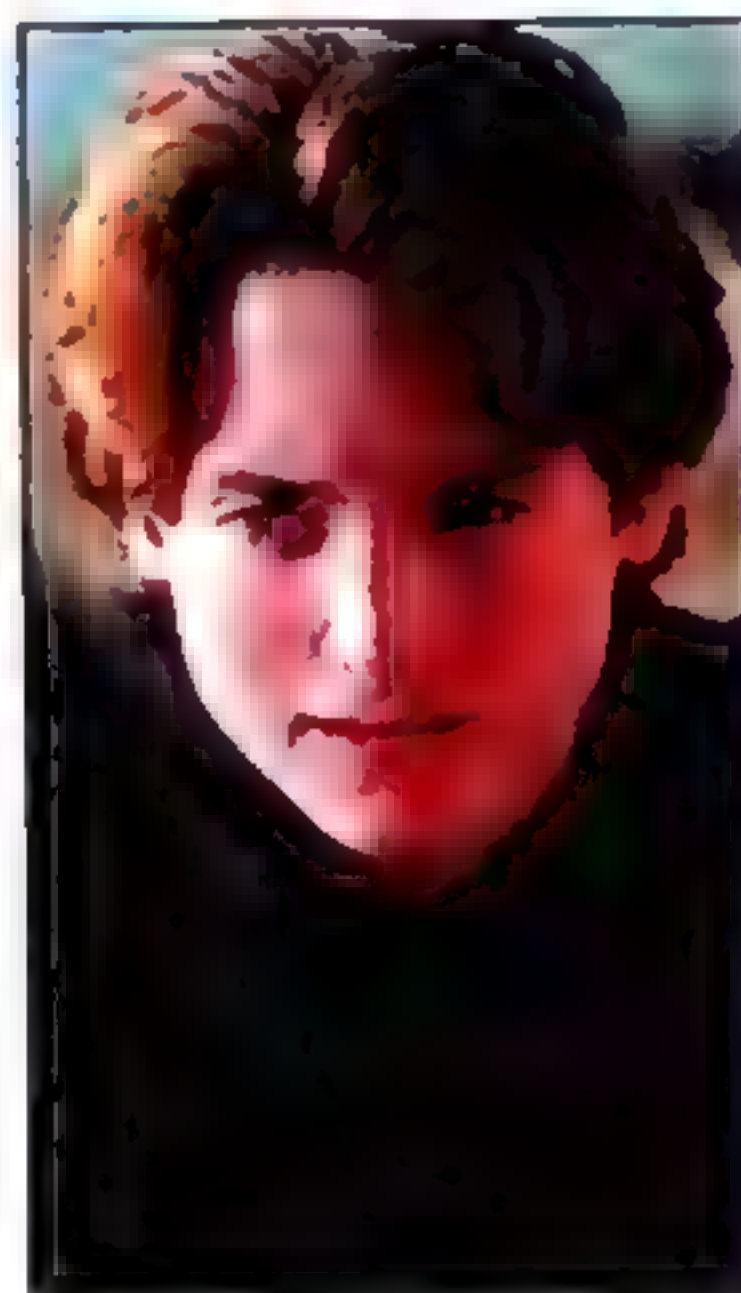
**Zvuk:**

Dolby Digital, DTS, SDDS



Sudar je neizbježan. Dva meteora sudarit će se sa Zemljom ovog proljeća i ljeta. Gledatelji će odlučiti koji će načiniti više štete. Posljednjih nekoliko godina nije u holivudskim filmovima bilo ubojitih svemirskih grdosija. No, odjednom, dva mjeseca zaredom, stigla su nam dva meteor-filma nastala u produkciji velikih holivudskih studija vođenih megazvijezdama kakve su Steven Spielberg, Bruce Willis i Morgan Freeman - Deep Impact i Armageddon. Već znam što mislite: još blesavih visokobudžetnih filmova katastrofe, bez previše mozganja, prepunih čiste akcije i adrenalina tipa Independence Day i Twister. Istina, u oba filma ostajete zavedeni odličnim efektima, no prave filmske vrijednosti ipak nedostaje. Nastavlja li Hollywood tradiciju ovim filmovima?

Prvi, Deep Impact, bi se u našim kinima trebao naći dok



ovo čitate. Zamislite film ambiciozan kao Independence Day ali s odlično napisanom pričom, likovima do kojih vam je uistinu stalo i pričom nešto kompleksnijom nego je istrebljenje napredne izvanzemaljske civilizacije kompjutorskim virusom koji zarazi glavni izvanzemaljski brod dopuštajući ujedinjenim ljudskim snagama da se još jednom dignu iz pepela... bla,bla...

## Armageddon

Drugi film meteorske tematike znakovitog imena trenutačno je u postprodukciji. Njegova se premijera očekuje na kanskom filmskom festivalu, gdje se očekuju glavne zvijezde: Bruce Willis, Ben Affleck, Billy Bob Thornton, Steve Buscemi i Liv Tyler. Bude li sve kako je najavljeno, bit će to druga godina zaredom da Cannes prođe u znaku Bruce Willis i SF-a. Za razliku od Deep Impacta, Armageddon nudi više akcije. Više radnje odvija se u svemiru, akcija počinje od samog početka, specijalni efekti dignuti su na novu razinu. Meteor zasipaju zemlju kao kiša, svemirske letjelice natjeravaju se brže nego zrakoplovi u Top

Gunu, i ima mnogo, mnogo brze akcije popraćene s mnogo efektivnih eksplozija. Prema prvim najavama, predviđalo se trajanje filma više od 3 sata, no kako postprodukcija napreduje, taj broj je sve bliži broju od 150 minuta, što je postignuto izrezivanjem dijelova bez akcije (hehe). Bez pretjerivanja, ovaj film ima potencijala postati blockbusterom godine, ili barem ljeta... ali ni konkurencija ne spava! (Godzila, Deep Impact...)

Bruce ponovo udara .....







Kada se ljudima priopći neugodna vijest, počinje intenzivni mozaik non-stop akcije i adrenalina začinjjen hi-tech okruženjem i računalnim efektima

stereotipnih elemenata mase i samim time nam se čine stvarnijima te bolje razumijemo njihovu psihozu uslijed neizbježne katastrofe. Odjednom, film se pretvara u studiju o ljudskom ponašanju. Lepeza ljudskih osjećaja se otvara otkrivajući ih sve, od požrtvornosti i brige za najbliže do sebičnosti. Kaos, katastrofa, nada i strah se prepliću, baš kao i u stvarnom životu. Od milijun mjesta, 200 000 ih je razervirano za vojsku, znanstvenike i umjetnike, dok se za ostalih 800 000 mora napraviti oštra selekcija. Takav sustav lišen je svih emocija i tjera ljude da pogledaju na svoj život i uoče svoju vrijednost i ulogu u veličanstvenom društvu koje je pred kolapsom.

Film zaokružuje odlična gluma glavnih protagonista, a posebno valja istaknuti Morgan Freemana (trenutačno ga možete vidjeti u hrvatskim kinima u trileru "Kiss The Girls") u ulozi predjednika, Roberta Duvalla (Apokalipsa danas - "I love the smell of fresh napalm in the morning!"), Elijah Wooda i Tee Leoni. Pogledajte Deep Impact, ugodno ćete se iznenaditi.



Vojska i mjere represije su nužno zlo kako bi se smirili neredi koji nastaju kad se čovječanstvu priopći da će računalo po sistemu lutrije izabrati 800 000 građana koji će preživjeti u podzemnim skloništima.

Vlada objavljuje da su dva golema kometa na izravnoj putanji za sudar sa Zemljom. Ostalo je još vremena da se stanovnici pripreme i spriječe moguće istrebljenje. Tim astronauta kreće u misiju uništavanja kometa nuklearnim oružjem (Igrali ste ili čitali "The Dig"? Da? Onda vam je sve jasno!), dok je ostatak ljudskog društva zauzet izgradnjom goleme podzemne civilizacije koja će moći primiti samo milijun ljudi... nadajući se da će nakon udara biti moguć povratak na površinu i ponovno naseljavanje... Sretnike će odabrati kompjutorski program državne lutrije.

Deep Impact proučava živote skupine pojedinaca i kako na njih utječe vijest o kometima, slično kao u Independence Dayu. Razlika je u činjenici što individue koje upoznajemo u Deep Impactu prelaze granice dosadnih

Cage natjeravaju, i u jednom se trenutku se nadu ledima okrenuti jedan drugom, a između njih je dvostrano zrcalo - istodobno se okrenu namjeravajući ga propucati, no u trenutku kada u zrcalu ugledaju svoj odraz, tj. odraz mete, zastanu na trenutak... Slijedi izmjena metaka..

Primjetit ćete kratke sekvence razasute filmom kojima Woo daje poseban naboj i snagu filmu. Primjer ovoga je kada Cage na početku filma dolazi na aerodrom, skida svećeničku halju, odjeća mu vijori na vjetru, a scena završava slikom dvostrukih zlatnih pištolja. Slično kao što slaže na prvi pogled mirne scene, tako u akcijskim dijelovima brzim rezovima i čudnim kutevima kamere lovi sve elemente akcije.

Ako i niste ljubitelj akcijskih filmova, što više, čak i ako ih mrzite, pogledajte Face/Off. Pokazat će vam da akcijski film ne mora biti glup i glasan, nego da može imati i odličnu priču intrigantan zaplet i likove do kojih vam je stalo.

## Conspiracy Theory

(Zavjera)

Izdavač:

• Warner Bros 1997

Glavne Uloge:

• Mel Gibson, Julia Roberts, Patrick Stewart, Cylk Cozart, Stephen Kahan Terence Alexander, Alex McArthur, Rod McLachlan, Michael Potts

Režiser:

• Richard Donner

Specijalni Efekti:

• Effects Associate Ltd.

Žanr:

• Akcioni

Zvuk:

• Dolby Digital, DTS, SDDS

Na kazeti:

• Dolby Surround

Mel Gibson je Jerry Fletcher, obični taksist malo neuobičajenog načina pomanja stvari. Vjeruje u nevjerovatno čudne teorije i objavljuje ih u brošuri Conspiracy Theory (Teorija zavjere) koju šalje pretplatnicima (ima ih 5). Ispada da je jedna od njegovih teorija točna te bude lovljen od stanovitog Dr. Jonasa (Patrick Stewart, Jean Luc Picard iz Star Trek serijala). Jedina osoba koja mu može pomoći je djelatnica pravosuđa Alice Sutton (J. Roberts - Zgodna žena), u koju je zaljubljen. Film je prepun smiješnih situacija i napetosti. Jedan od kvalitetnijih filmova na videu u posljednje vrijeme. Fletcher (sjećate li se "Pobune na Bountyju", gdje Gibson tumači lik koji se također zvao Fletcher?) ima o svemu živome teoriju. Jedinu zavjeru koju nije otkrio je ona spletena oko njega. Zaplet započinje bliskim susretom Fletchera i Jonasa, nakon čega se polako počinje rasplitati na misteriozan način povezujući smrt oca Alice Sutton i Jerryja Suttona.



## Big Bad Godzilla!

Tvorci prošlogodišnjeg antiizvanzemaljskog hita, Dana nezavisnosti, kane po drugi put zaredom obilježiti ljeto visokobudžetnim blockbusterom. Ova ekstravaganza specijalnih efekata premijerno će biti prikazana 24. 05. 1998., a tvorci su najavili najspektakularniju premijeru u povijesti filmske industrije. Očekuje se zarada od 100 mil. dolara u prvih tjedan dana prikazivanja. Veliko japansko čudovište stvoreno nakon atomskog užasa u Japanu tijekom drugog svjetskog rata postalo je pravi heroj japanske nacije. Size does matter!!





## 3D Audio svijet

Dobro došli u svijet 3D pozicioniranog zvuka. Što je to, upitat ćete se? Svi znamo što je stereo zvuk: dva odvojena kanala omogućavaju jednostavno praktički dvodimenzionalno kretanje zvuka lijevo-desno. 99% današnjih kompjutorskih kartica podržava stereo zvuk, a shodno tomu je načinjen i zvučni podsustav u igricama koje su većinom stereo dok određen postotak njih rabi i Dolby Surround Pro Logic, standard koji posebnim metodama na dva hardverska kanala dobija četiri softverska pa tako imamo prednji lijevi i desni zvučnik, centralni zvučnik i stražnje zvučnike za efekte (mono). Ovo čudo omogućuje vrhunski zvuk unutar kompjutorskih igara. Ovim sustavom postižu se zapanjujući rezultati, ali si rijetko koji igrač, uz kompjutor, može nabaviti još i Dolby Surround dekodera i pet zvučnika, koliko je potrebno za pravi ugođaj. E, ovdje uskače 3D zvuk! 3D pozicionirani zvuk omogućava vam potpunu percepciju izvora zvuka koji se pomiče u tri dimenzije pomoću dvaju zvučnika smještenih ispred vas! Kako? Kompanija Aureal Semiconductors patentirala je "A3D" interaktivnu audio tehnologiju utemeljenu na NASA-inim VR simulatorima koja omogućava potpunu imerziju u zvučno polje. Pomoću jednog ili dva para zvučnika (ili slušalica) moći ćete ostvariti doživljaj izvora zvuka ne samo lijevo desno, iza ili ispred vas, nego i ispod ili iza vas!! Čarobnjaci iz Aureala stvarno su stvorili remek-djelo. Diamondova Monster Sound kartica je prva rabila A3D tehnologiju. Osim naprednih 3D sposobnosti, imala je wavetable sintezu, bila je prva PCI zvučna kartica i bila je dosta skupa, 200\$, i nije podržavala zvuk u DOS igrama! Diamond je sada stvorio novu 3D zvučnu karticu, Monster Sound M80, mnogo efikasniju, i jeftiniju! Očekujte opis čim je dobije neki od domaćih zastupnika! Inače, jednom od sretnih igrača Hackerove nagradne igre neće trebati 3D kartice za tobožnji 3D efekt jer će dobiti Sonyjev Dolby Surround Pro Logic Receiver i paket zvučnika za Dolby Surround!! Slin, slin....



### Win 95 Tips'n Tricks

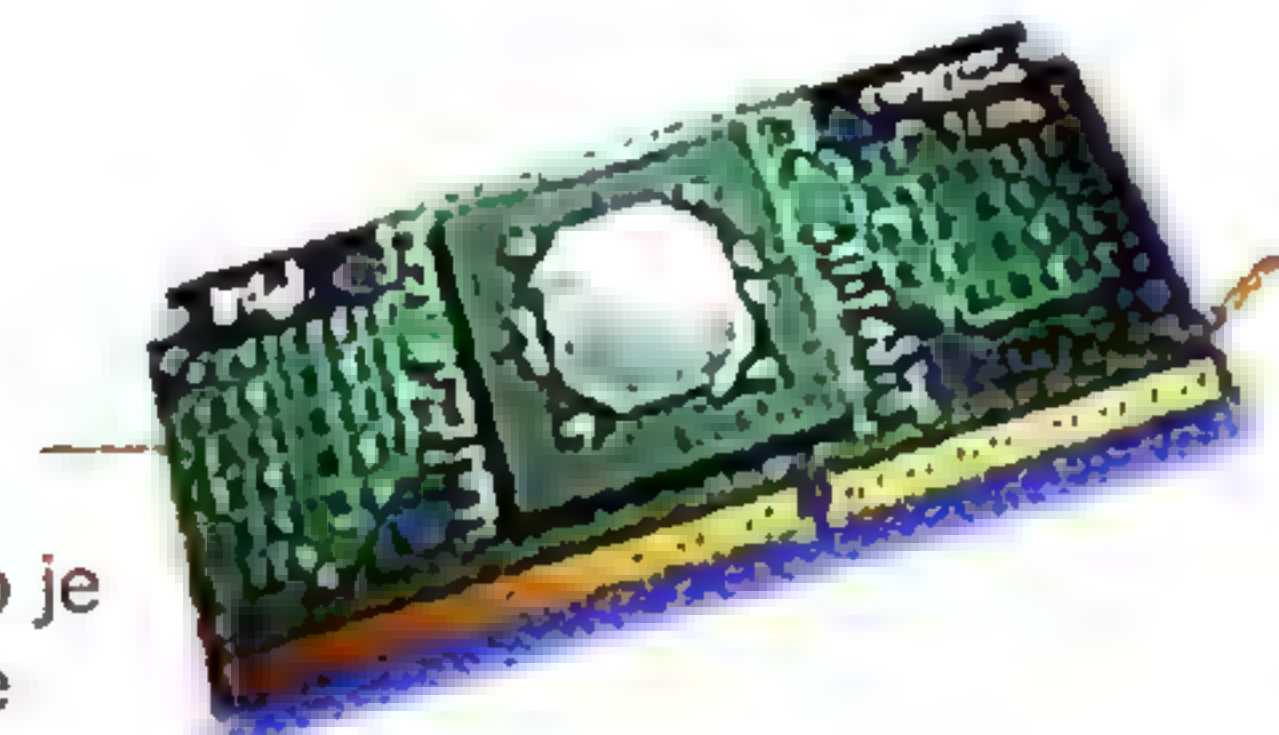
Sigurno ste se pitali čemu služi nova Win 95 tipka na tipkovnici osim aktiviranja Start izbornika. Evo nekoliko zgodnih primjera kako optimizirati rad u Windowsima pomoću te nove tipke:

- \* WinKey + E = Poziva explorer
- \* WinKey + F = Poziva find (također dostupan tipkom F3)
- \* WinKey + R = Poziva Run (inače se nalazi na Start izborniku)
- \* WinKey + Pause = Poziva System Properties
- \* WinKey + D = Maksimizira / minimizira sve prozore
- \* WinKey + M = Minimizira sve prozore
- \* WinKey + Tab = Omogućava skakanje između otvorenih programa na taskbaru.

## RIVA TNT

Za sve poklonike nVidia Riva čipseta stiže vesela vijest! Uskoro će biti u prodaji kartice temeljene na novom RIVA TNT čipu. Karakteristike uključuju 8-16 MB rama na 128-bitnoj sabirnici takta 200 MHz, 24-bitni Z buffer i posebni 8-bitni stencil buffer koji pomaže renderiranju scena gdje 3D objekti međusobno utječu jedni na druge (npr. sjena, odraz u ogledalu i slično). Posebno zanimljive 3D mogućnosti uključuju BUMP mapping, što je mogućnost renderiranja uvjerljive reljefne teksture po objektima bez potrebe za dodatnim poligonima. Također tu je i posebno anizotropno filtriranje koje će rubove koji trebaju biti oštri učiniti oštrijima, a ne zamućeni-ma kao kod standardnog bilinearnog filtriranja. Cijena bi trebala biti oko 200 \$ za 8 MB verziju. Riva ZX kartice egzistirat će uz TNT kartice kao jeftinija opcija...

## Intel Celeron



Mnogim korisnicima željnim procesorske brzine Pentium II jednostavno je preskup! Upravo stoga, Intel izbacuje novu oklaštrenu seriju Pentium II procesora. Riječ je o Celeron procesorima namijenjenim kućnoj uporabi. Zasad postoji samo 266 MHz verzija. Zanimljivo je da razlika u brzini ne bi trebala biti prevelika. Prema nekim mjerenjima, Celeron je otprilike 8% sporiji od čistog P II iste frekvencije u Direct 3D, Glide i sličnim igrama. Novi Intelov čip u prašini iza sebe ostavlja jedan K6 koji je na istoj frekvenciji u Quakeu 2 oko 50% sporiji. Iako ga se može strpati u bilo koju Pentium II ploču, za Celerone se rade posebne, jeftine, ploče čija je početna cijena oko 500 kn (čipset 440EX). Po dostupnim informacijama, do početka sljedeće godine kompjutori će jako pojeftiniti i svi ćemo imati Pentiume II, bilo prave, bilo Celerone! Za sada, Celeron izgleda kao savršen igrački čip. Vrijeme će pokazati eventualne nedostatke.



## AMD - II

Sigurno ste pomislili da je AMD gotov pročitavši o novom jeftinom Intelovom procesoru (nažalost, točnu cijenu nismo uspjeli saznati). No, i AMD konja za trku ima! Sukladno kretanjima tržišta, novi set instrukcija u AMD-ovom procesoru nazvan je "3DNow!", a K6 3D procesor je promijenio ime u K6-2 nametnuvši se kao izravna konkurencija Intelu. Tko će pobijediti, AMD-2 ili Intel 2, vrijeme će pokazati...

## 3Dfx i Activision

Objavljeno je da su 3Dfx i Activision obnovili ugovor o inicijativi u proizvodnji igara. Tako će novi Activisionovi naslovi rabiti specifične mogućnosti Voodoo 2 kartica (simultano procesiranje više tekstura). Najavljeni Voodoo 2 poboljšani naslovi su doista impresivni: Sin, Heavy Gear, Interstate 82, što znači puno zabave za sretnne vlasnike Voodoo dvojke i odličan razlog za njenu nabavku ako je, kojim slučajem, već ne posjedujete. Nadamo se da će biti još ovakve suradnje...



## 3D poezija !?!

Renditionove 3D ubrzivačke kartice nisu ni popularne, ni brze, ali Rendition ima nešto što ni 3Dfx ni PowerVR nemaju, natjecanje poeziji! Najbolji stihoklepac dobit će Hercules Thriller 3D karticu, a ostali majicu kratkih rukava. Evo vam i malog uzorka. (Oprostite što je prijevod jadan, ali autoru ovih redaka baš i ne idu prepjevi...)

### ORIGIGY:

*Oh, how I love my Rendition,  
it so improved my condition.  
With its' advanced 3D effects,  
I can blow cities into wrecks.  
I can light someone up in Quake,  
and make an Indy Car driver  
shake.  
If it weren't for my Verite Video  
Card,  
I would have to settle for a Riva  
128 'tard.*

### PRIJEVOD:

Oh, kako volim svoj Rendišn  
Stvarno mi je poboljšao kondižn.  
Sa svojim novim 3D efektima,  
Mogu gađat zgrade mnoge.  
U kvejku će me se bojat svi,  
Kako ću li im samo polomit  
noge.  
Da moje Verite kartice nema,  
Bio bih u sto problema!

Eh, kad bi samo mogli slati  
pjesme na hrvatskom, siguran  
sam da bi majica bila moja.

## Cerwin-Vega!



Znalcima je bilo dovoljno pročitati samo ove dvije riječi, a neupućenima recimo: riječ je o američkom proizvođaču state-of-the-art zvučnika s posebnim naglaskom na reprodukciji basa. 1000 W vršne snage ovih zvučnika dovoljno je da vam uspješno translocira kuću. Novi model zvučnika, AI-1000, cilj je svima koji su u neuspješnoj potrazi za basom. Svojim 15-inčnim (37.5 cm) wooferima ove će vas zvijeri od zvučnika lansirati u svemir. Lijepo je znati čemu treba težiti. Cijena je smiješnih jedanaestak tisuća kuna. Još toliko trebat će vam za kvalitetno pojačalo...



## Matroxov veliki povratak!

Svi smo pomalo vezani za Matrox. Mnogima od nas je prvi akcelerator bio (i ostao) upravo Matrox Mystique. Za profesionalce dvojbe nema, Millenium (II) ili smrt. Nedavno je Matrox najavio nove čipove MGA-G100 i MGA-G200, a zahvaljujući brzini domaćeg dobavljača Formela dobili smo jednu i na test (Matrox Productiva G100). Dok G100 udara u glavnu struju grafičkog tržišta, gdje se planira probiti prvenstveno cijenom za koju dobijate AGP 2X karticu sa 8 MB memorije čija je cijena vani oko 100 \$, G200 pak udara na sam vrh tržišta želeći pomaknuti granice 2D, 3D i video performansi. Posebna 128-bitna DualBus arhitektura kartice stvorila je novog kralja 2D grafike (Prema Benchmark testiranjima, G200 kartice su u 2D najbrže na svijetu). 3D dio, također, ne zaostaje: sa svojih 8-16 MB SGRAMA omogućuje igranje Quakea 2 u 1024x768 i to vrlo tečno zahvaljujući implementiranom potpunom OpenGL ubrzanju (za ostale igre pobrinut će se Direct 3D). Posebna je pozornost posvećena razvoju video podsustava koji omogućava reproduciranje Mpeg-1 i Mpeg 2 Videa (standard koji rabi DVD i digitalna satelitska televizija). Za Mpeg-2 trebat će vam ipak posebna daughter board kartica... MGA-G200 neće se stavljati u nove kartice nego u novu generaciju Mystiquea i Milleniuma. Obje će kartice biti munjevito brze, a razlika će biti u brzini Ramdaca (250 naprama 230 MHz u korist Milleniuma), Mystique će imati TV izlaz... Obje će biti u cijelosti nadogradive Mpeg 2 dekodirima, TV tunerima i sličnim multimedijalnim goodiesima kojima ćemo biti bombardirani ove godine (što nam uopće ne smeta...hehe).



## Intel 1740

Intel je svijetu predstavio svoj novi čip namijenjen ubrzanju grafike. Čip je optimiziran za AGP Pentium II sustave. Nova arhitektura čipa omogućava mu postizanje vrhunskih 2D i 3D performansi te ubrzanje u reprodukciji videa. Posebne mogućnosti koje su nas zaintrigirale su dekompresija DVD video zapisa i odlično 3D ubrzanje. Neke od najavljenih igrica koje u cijelosti iskorištavaju prednosti ovog procesora su Quake 2 (sa ovim se slaže čak i John Carmack, glavni čovjek iz Quakea), Incoming, Tonic Trouble, Red Line Racer. Cijena bi trebala biti manja od \$35 za količine iznad 10000.



## Ninten-Station

Dosta nam je borbe konzola! Hoćemo jednu univerzalnu, koja će vrtjeti i Sonyjeve CD-e i Nintendove memorijske kasete! Našu veliku tajnu kako smo to uspjeli načiniti podijelit ćemo s vama.



Uzmete jedan PSX, jedan N64, pozovete sile mraka i napravite fuziju na astralnom nivou (zbog toga ove munje na slikama.) Kada se stvar prestane dimiti i ohladi se, dobili ste novi proizvod, Ninten Station, jedinstvenu 96-bitnu konzolu. Napomena, konzola može simultano vrtjeti dvije igrice i to na dva televizora. HA, made you look!!!



## Sony opet udara

Zaintrigirala nas je vijest o novom dodatku što ga Sony sprema za PSX.

Riječ je o uređaju veličine Tamagochija koji bi mogao razmjenjivati podatke sa PSX-om. Sonyjevci ovaj dodatak nazivaju "osobnim digitalnim pomoćnikom". Između ostalog, na spravici bi se moglo igrati pojedine igrice, a zanimljiva će biti njena uporaba u šorama. Npr. izađe nova šora u kojoj vam se lik sve više razvija što se više tučete i trenirate. I, tako, kada ste željni borbe, jednostavno napunite svoj Tamagochi PSX svojim Hulkom, Brus Lijem, ili kako već zovete svog omiljenog šoratora, zaputite se do frenda/igraonice i ondje svima pokažete tko je najjači! Uređaj bi trebao komunicirati infracrvenom vezom s PSX-om. Usput, Sony je nedavno prodao 30-milijuntu konzolu (6 konzola po glavi svakog Hrvata...)





VAŠ PARTNER ZA USPIJEH

**MICRON** **HYUNDAI** ZVJEZDA DALEKOG ISTOKA

**NEZBIT**  
computers  
BOGIŠIĆEVA 20, 10000 ZAGREB  
tel: 01/4649-713  
E-mail: nezbit@zg.tel.hr

MAJNOVIJA TEHNOLOGIJA U VAŠIM RUKAMA

**GATEWAY2000** **HEWLETT PACKARD** ŠIROKA PALETA BOJA

JANUS Poduzeće NEZBIT osiguralo je novu kreditnu liniju za male poduzetnike i obrtnike. Informatička oprema na kredit brzo, povoljno i jednostavno. Za svekoliko pučanstvo informatička oprema na kredit preko banke ili putem čekova predana!!!

Za članove **HACKER** -a POSEBNI POPUSTI!!!

**info**

Blagajska 26  
tel/fax: 01/304 286  
326 527

**OD KOMPONENTI**

**HP HEWLETT PACKARD**

**EPSON**

**Verbatim**

**DO RAČUNALA**

Prodaja na **leasing** pravnim i **kredit** fizičkim osobama

**6 12 18 rata**

JANUS

**Genius**

**SATELIT-tbm d.o.o.**

Odranska 1A, 10000 ZAGREB, HRVATSKA (Croatia)  
Tel.: +385 1 61 95 314, fax: +385 1 61 95 320

**MACRO**

Sitnice koje život znače...

Vršimo punjenje svih vrsta tonera i ink cartridgea

Veliki izbor ribona, tonera i ink cartridgea

Vršimo otkup toner kaseti

Raznolika ponuda potrošnog materijala

**MACRO-MICRO**  
Nova cesta 121, 10000 Zagreb  
Tel. 01/39 50 33, Fax 01/39 50 62

JANUS



# F1 SIM COMPACT

Dario Rakovac



Stupanj realnosti i brzine današnjih simulacija vožnje učinio je kontrolere u obliku volana neizostavnim komadom hardvera na stolu svakog ozbiljnog igrača. Donedavno luksuz i prava rijetkost na tržištu, postali su sve češćim proizvodom pa gotovo da ne postoji tvrtka koja se bavi proizvodnjom igračih palica a da u svojoj ponudi nema i neki volan

namijenjen isključivo vožnji. Među njima našao se i ovaj, proizvod tvrtke Digital Edge, koji cijenom i performansama predstavlja uistinu zanimljivo rješenje. Prije svega, ovaj je volan namijenjen simulacijama formule, vrlo vidljivo iz njegova dizajna, ali će vam itekako dobro služiti u bilo kakvoj vožnji. Otvorivši pozamašnu kutiju, prvo na što morate biti spremni je dobrih pola sata slaganja jer Digital Edge je korisnicima odlučio prepustiti sav užitek sklapanja ove skupe igračke. No, jednom kada ga sklopite, sve teče vrlo glatko. Volan je u potpunosti vjeran *plug and play* ideji i za instalaciju vam nisu potrebni nikakvi driveri. U svim igrama u kojima sam ga testirao pokazao se dobrim. Čvrst je i robustan, dobro leži u ruci i vrlo je osjetljiv. Hod mu je dosta velik, što ponekad predstavlja problem u jakim zavojima,

ali se i to dađe softverski riješiti. Na kolu su dvije programabilne tipke, a ispod upravljača još dvije poluge nalik onima za gas i kočnicu kod Thrustmastera, ali su to zapravo dvije obične tipke namijenjene mjenjanju brzina. Općenito, upravljački je dio vrlo dobar i na nj nemam nikakvih primjedaba. Najviše zamjerki ovom upravljaču ide na račun papučice gasa i kočnice. Naime, hod im je začuđujuće mali, a ni kontakt nije bogzna kako dobar. Tijekom vožnje vozilo će često usporavati pa vam ne preostaje drugo doli naleći na papučicu gasa svom snagom. Želite li jačati nožne mišice, savršeno, ali izdržite li duže od deset minuta bez bolova, svaka vam čast! Dalje, volan nema klasičnih hvataljki kojima biste ga pričvrstili za stol nego je zamišljeno da ogromnu bazu upravljača stavite pod monitor koji služi kao uteg. Samo po sebi, ovo je rješenje dobro jer vas centrirá pred ekran i čvrsto drži upravljač, ali ako je vaš monitor sa strane, bit će problema. Iako ovo donekle ograničava uporabljivost ovog upravljača, ipak je riječ o solidnom proizvodu. Usporedimo li ga s konkurencijom, on zaostaje ponajprije

cijenom - 900 kuna je možda malo previše jer dodate li još malo novca, možete imati vrhunski Thrustmaster. Kao proizvod srednje klase što zbog loše riješene montaže i papučica, ovaj volan je vrlo dobar i uporabljiv (kada bi se mogao kombinirati s nekim drugim papučicama, bio bi savršen), ali definitivno ne spada među igračke za kojima će vam curiti sline.



## Info

Proizvod: F1 Sim Compact  
Proizvođač: Digital Edge  
Cijena: 900 Kn

## Za

Odličan volan  
Robustnost  
Možda malo prevelika cijena  
Lošije riješene papučice

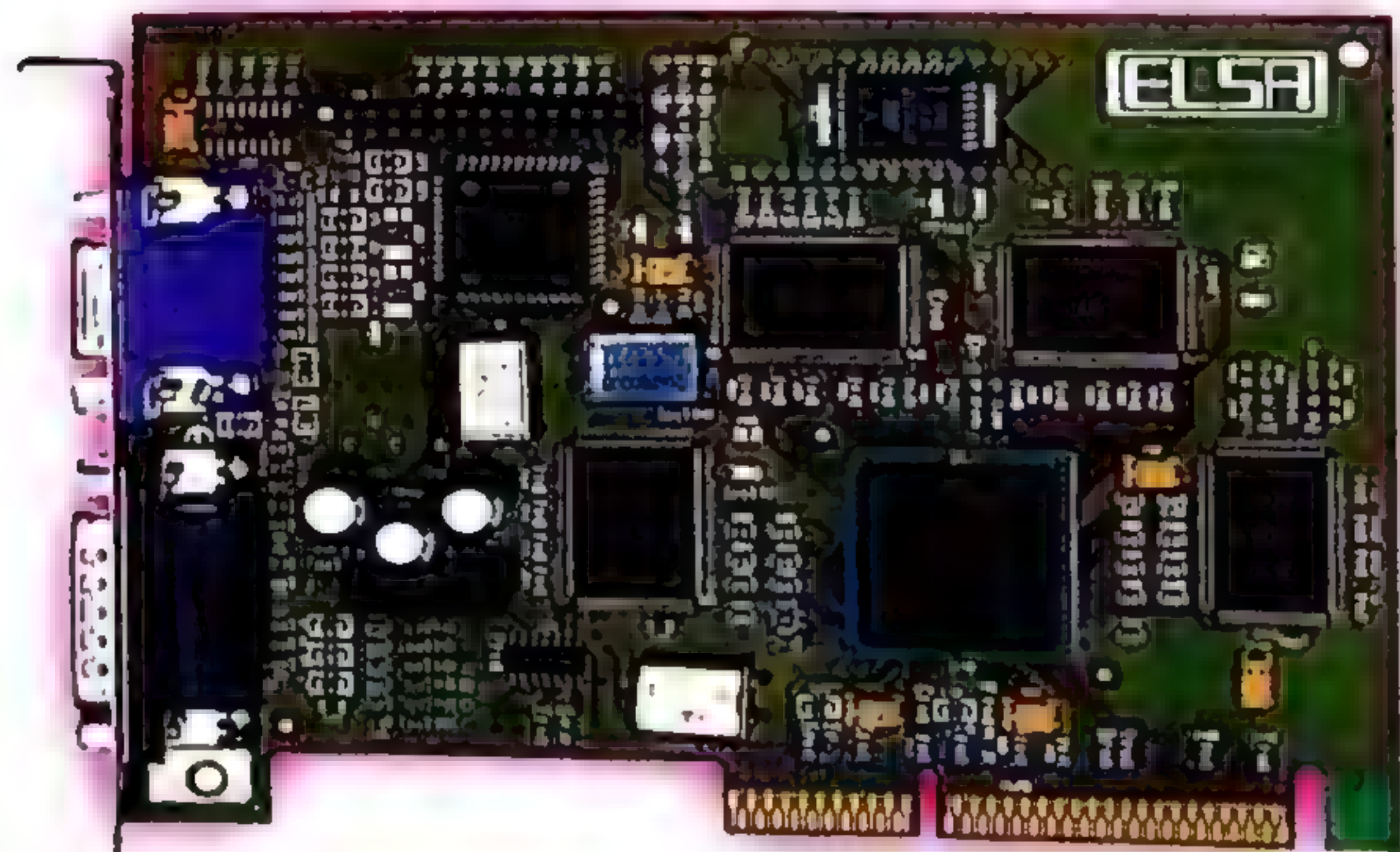
## Protiv

## Dojam

Ukoliko ne možete nabaviti Thrustmaster ili ne želite plaćati dodatnu razliku u cijeni, ovaj volan je prvo sljedeće rešenje s kojim morate računati

# ELSA VICTORY ERAZOR

Patrik Pencinger



Već od samih početaka, nVidia Riva 128 temeljene kartice izazivale su kontroverzije. Nekima su radile besprijeorno, dok drugi pak nisu mogli ni podići Windowse s ovom karticom u računalu (posebno NT). Srećom početni problemi su riješeni i pred nama je jedna od najboljih Riva 128 kartica - idealna za sve vlasnike jačih Pentiuma i Pentiuma II koji žele All In One rješenje. Kao prvo, šteta je kupovati ovu karticu ne posjedujete li barem Pentium na 166 MHz. Ostali procesori su jednostavno preslabi pa, iako će kartica raditi s njima, neće iskoriste sve njene potencijale.

Dakle, što sve dobijate za uloženi novac? Kao prvo, to je odličan 128-bitni 2D ubrzivač. Na Pentiumu II opremljenom ovom zvjerkom Windowse jednostavno lete. Dakako, tu je i 3D ubrzanje. I to kakvo! Performanse su negdje u rangu Voodoo Graphics (Voodoo 1) 3D ubrzivača, osim što Riva ima dodatnu prednost - 3D može prikazivati i u prozoru! Što se Direct 3D ubrzanja tiče, komotno možete uzeti P II konfiguraciju i bez problema lagati frendovima da imate Voodoo (2) -

jer Riva to može!! Na momente nam se čak činilo da Riva ima bolji prikaz grafike, nekako oštiri i čišći od Voodooa. Hardverski je ubrzana i reprodukcija video zapisa tako bez problema možete gledati vaše omiljene AVIe ili

razlučivost	fps
640x480	47.3 fps
800x600	42.6 fps
1024x768	37.8 fps

(isključen Z buffer)

Mpegove razvučene preko cijelog ekrana u punih 30 fpsa, dodatno izglađenih da se baš ne primijete pikseli na velikom monitoru. Elsa Victory Erazor jedna je od prvih 3D kartica koja može prikazivati Video CD (nešto između CD-a i DVD-a, u najkraćim crtama, jedan 650 megabajtni .mpg file) format na PC-u u njegovoj punoj kvaliteti. No ovdje ne prestaju mogućnosti ove kartice: zbog onog što slijedi, mnogi će se upravo i odlučiti na njenu kupnju. Naime, kartica ima odličan podsustav za baratanje analognim video signalom. Što to konkretno znači? Pa, ovako... tu je TV izlaz za igranje na većem ekranu (S-VHS i kompozitni). Ništa novo, mnoge kartice to imaju, reći ćete... No, tu je i odlična Video in mogućnost. Ako imate dovoljno jako računalo i velik hard disk, možete loviti animacije u 704x576 pri 30 fpsa! Naravno, možete i prikazivati video zapis na monitoru. Pretpostavimo da nemate televizor, a imate video, jednostavno spojite VIDEO na Elsinu karticu i imat ćete televizor (koristite tuner od videa). Slika nije baš kao kod 100 Hz televizora, ali je čisto prihvatljive kvalitete! Sve u svemu, kartica je odlično multimedijalno rješenje, kako za poslovnog čovjeka, tako za strasnog igrača i video entuzijasta. Kako biste imali bolji uvid u 3D performanse, pogledajte rezultate PC Player D3D testa AGP verzije kartice na P II 266 MHz

## Info

Proizvod: ELSA VICTORY ERAZOR  
Proizvođač: ELSA  
Distributer: WIB  
Cijena: 1580 Kn

## Za

TV izlaz  
odličan 3D u prozoru  
ništa posebno

## Protiv

## Dojam

Odlična kartica sa perfektno brzom grafikom za igrače koji traže Voodoo kvalitetu i dodatnim multimedijalnim rješenjima. Preporučamo!





**FILEX d.o.o.**  
Ovlašteni Apple prodavač

novu  
u  
FILEX-u  
**PC**  
konfiguracije

**macintosh**

prodaja  
servis  
programi  
obuka

Voćarska 3  
tel. 455 6146  
fax. 463 5679  
e-mail: filex@zg.tel.hr  
http: www.filex.hr



**G3**

Veleprodaja i maloprodaja

*Computers*

10000 Zagreb  
Vincenta iz Kastva 10-12  
(ugao Selske i Horvaćanske)  
tel. 01/3841 439, fax 01/3841 448  
http://www.birostroj.hr  
e-mail: birostroj-computers@zg.tel.hr  
Radno vrijeme: 8-20 sati, subotom 8-14 sati

**Canon**

**DTK Computer**



**EPSON**



**HEWLETT PACKARD**

**Western Digital**

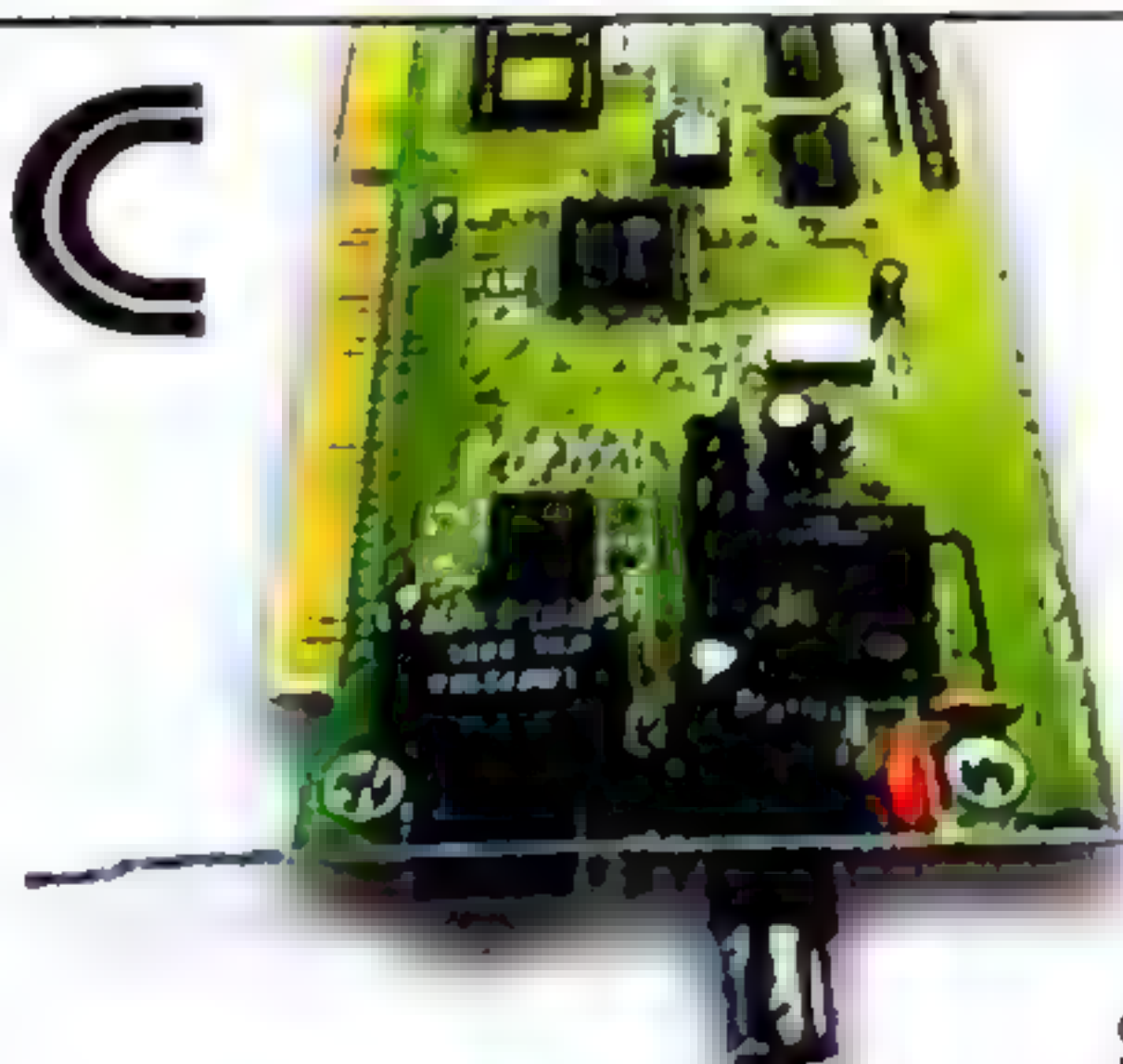


**PHILIPS**

**Panasonic**

Uredski i potrošni materijal, servis  
i održavanje informatičke opreme  
i mrežnih sustava

**SVECC**



JANUS



**LOGITECH**

**Genius**



**ZUL**

**CHIPOTEKA**

Ekskluzivni zastupnik za Hrvatsku

ZAGREB: Trg J.F.Kennedyja 6, tel: 01/233 88 44, fax: 21 65 44  
SPLIT: R. Boškovića b.b. (Prima 3), tel: 021/31 32 55, fax: 56 18 39  
RIJEKA: Laginja 4a, tel: 051/22 78 48, fax: 22 79 20  
OSIJEK: Strossmayerova 333, tel/fax: 16 65 82



**ARTES**

VRHUNSKA KVALITETA  
UZ IZUZETNE CENE  
TEL. 01/4683-992.  
FAX 01 4683 969

**MULTIMEDIJA**

**MODEMI**

**SONY**

**matrox**

**HEWLETT PACKARD**

**intel**

**ADI**

**WESTERN DIGITAL**

PRODAJA, SERVIS I NADOGRAĐENJA PC RACUNALA  
IZRADA BACKUP A VAŠIH PODATAKA NA CD



**ISPORUKA  
ODMAH!  
JAMSTVO NA  
18 MJESECI!**



# 3D ADVENTURE II

Patrik Pencinger



Na testiranje nam je stigao i jedan malo profesionalniji 2D/3D ubrzivač. Riječ je o Iwilllovoj (kompanija vam je vjerojatno poznata po matičnim pločama) novoj AGP Permedia II temeljenoj kartici. Riječ je o snažnoj profesionalnoj kartici sa 8 MB brze 100 MHz SGRAM memorije, što je dovoljno za maksimalnih 1600x1200 u 65 tisuće boja pri osvježavanju ekrana od 75 Hz. Kartica podržava Direct3D, Heidi i Open GL ubrzanje. Kartica predstavlja rješenje za neke naše malo ambicioznije čitatelje koji se bave 3D modeliranjem i animiranjem koji će profitirati s Open GL i Heidi ubrzanjem, od čega je posljednje specifično samo za posebne 3D programe (3D Studio

Max 2...), a opet, u slobodno vrijeme žele malo zaigrati u ubrzanom 3D okolišu. Dodatne mogućnosti na koje se kupac može odlučiti su TV izlaz i Mpeg 2 dekodir koji možete naknadno dokupiti i spojiti preko YUV konektora. S igračkog aspekta, kartica radi zadovoljavajuće - brzinom ništa spektakularno, ali je dobro rješenje za manje zahtjevne korisnike 3D igara. Zanimljiv detalj na kartici je pasivni hladnjak za glavni procesor, što je sve češće rješenje kod kartica više klase i pozdravljamo ga..

Uz karticu ćete dobiti 2 CD-a, od kojih je jedan napunjen samo sa 55 MB, a na drugome je 13 besplatnih igara -

demoa, naravno, koji uključuju: Ignition Speed Rally, Joint Strike Fighter, Sub Culture, Pod, Sabre Ace, Tomb Raider.

Kartica pruža pod Windowsima relativno dobre performanse, iako nešto slabije nego Elsa Victory Erazor

## Info

Proizvod: 3D Adventure II

Proizvođač: Iwill

Distributer: Formel

Cijena: nazvati

## Za

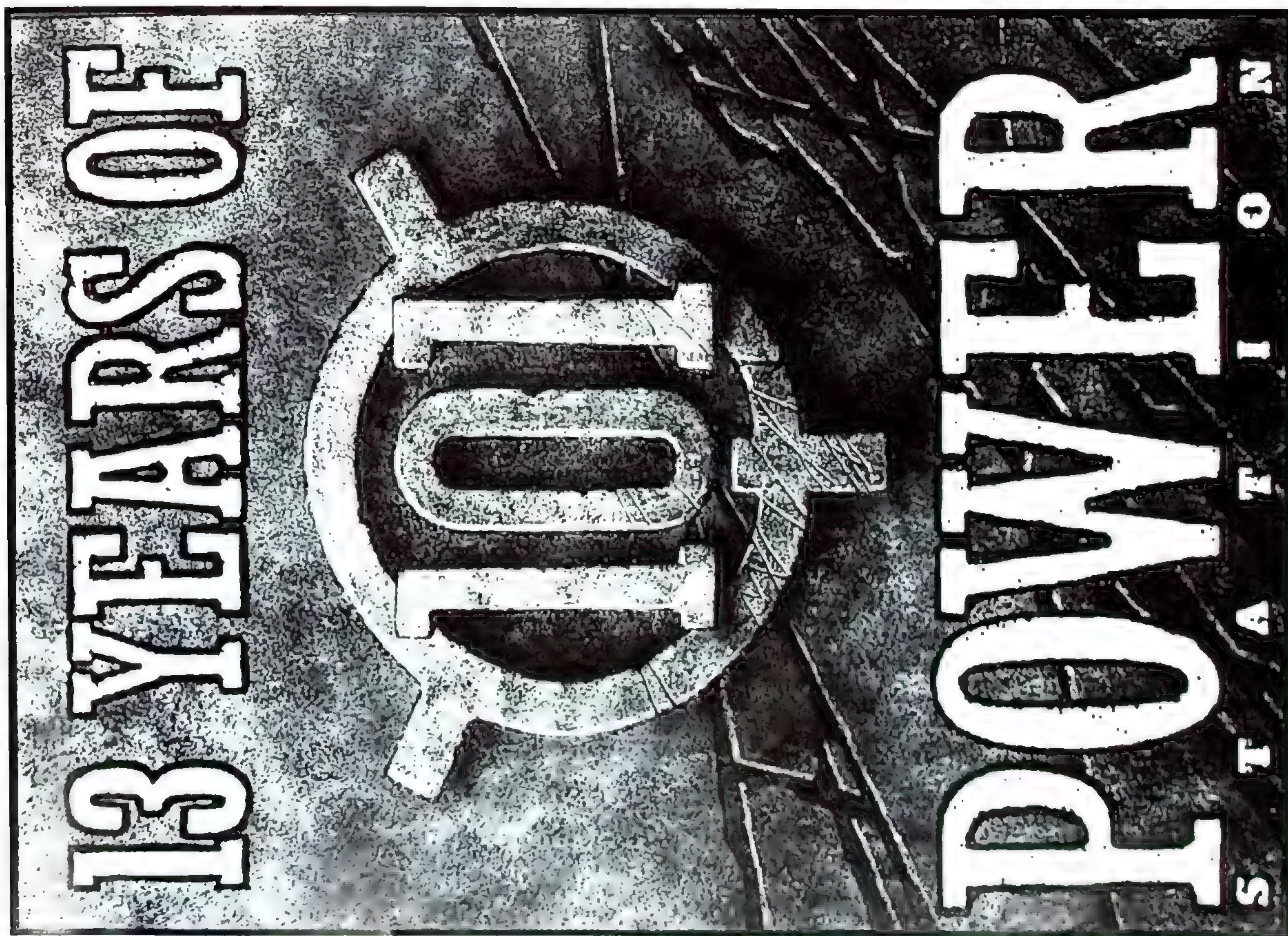
Gamepack koji dobijete uz karticu  
Hladnjak na procesoru

## Protiv

Više orijentirana na profesionalne primjene  
Prosječne performanse pod igrama

## Dojam

Dosta dobra kartica koja više naginje ka profesionalnim primjenama, a zadovoljava i potrebe igrača koji ne traže maksimum performansi







Za potrebe testiranja korišten je D3D Benchmark program razvijen u engleskom časopisu PC Player

## Diamond Monster 3D II

Za početak, nekoliko riječi o Diamondovoj kartici. Glavna razlika između Creativove kartice i nje je u količini memorije, Diamondica ima 8 MB. Neostatak onih čarobnih 4 megabajta u stvarnom životu se i ne primjeti. Benchmark testovi bilježe neznatne razlike u korist Creativeove kartice. Ipak je, znači, opravdana Diamondova odluka da prvo izbace karticu sa 8 MB memorije. Pravu razliku trebali bi osjetiti tek u igrama koje dolaze. 12 MB je nesretan broj. Ima dosta memorije za texture, a malo za z-buffer pa ne možete pokretati igre u 1024x768, nego ste ograničeni na 800x600 kao i kod 8 MB Voodoo 2 kartica. Za 1024x768 potrebno je barem 16 MB. Slijedeća velika razlika vezana je za driver. Diamond nemalo hvali svoje custom-made drive-re koji bi trebali biti mnogo bolje optimizirani i brži. Dobra laž. Po brzini, driveri su gotovo identični referentnim driverima 3Dfx-a, osim što malo drugačije izgledaju, i imaju mogućnost overclockanja kartice bez kopiranja po Windows 95(98) registru ako ste zadovoljni s maksimalnom frekvencijom od 95 MHz (normalna frekvencija je 90 MHz. Voodoo 1 radio je na 50 MHz). Monsterovi driveri su specifični još po nečemu - ne dopuštaju Monsterici rad u SLI modu s nekom Voodoo 2 karticom drugog proizvođača. Pri instalaciji drivera dočekalo nas je iznenađenje. Naime, u odabiru jezika za manual možete birati između različitih istočnoeuropskih jezika i slovenski, a nema hrvatskog!? Zanimljivo... Na svjetskom se tržištu Monsterica 2 pojavila otprilike 3 tjedna nakon Creativeove kartice. Kašnjenjem hrvatskih dobavljača (nisu krivi oni što je nastala velika pomama za Voodoo 2 karticama u Americi i ostalim većim zemlja-

# SLI

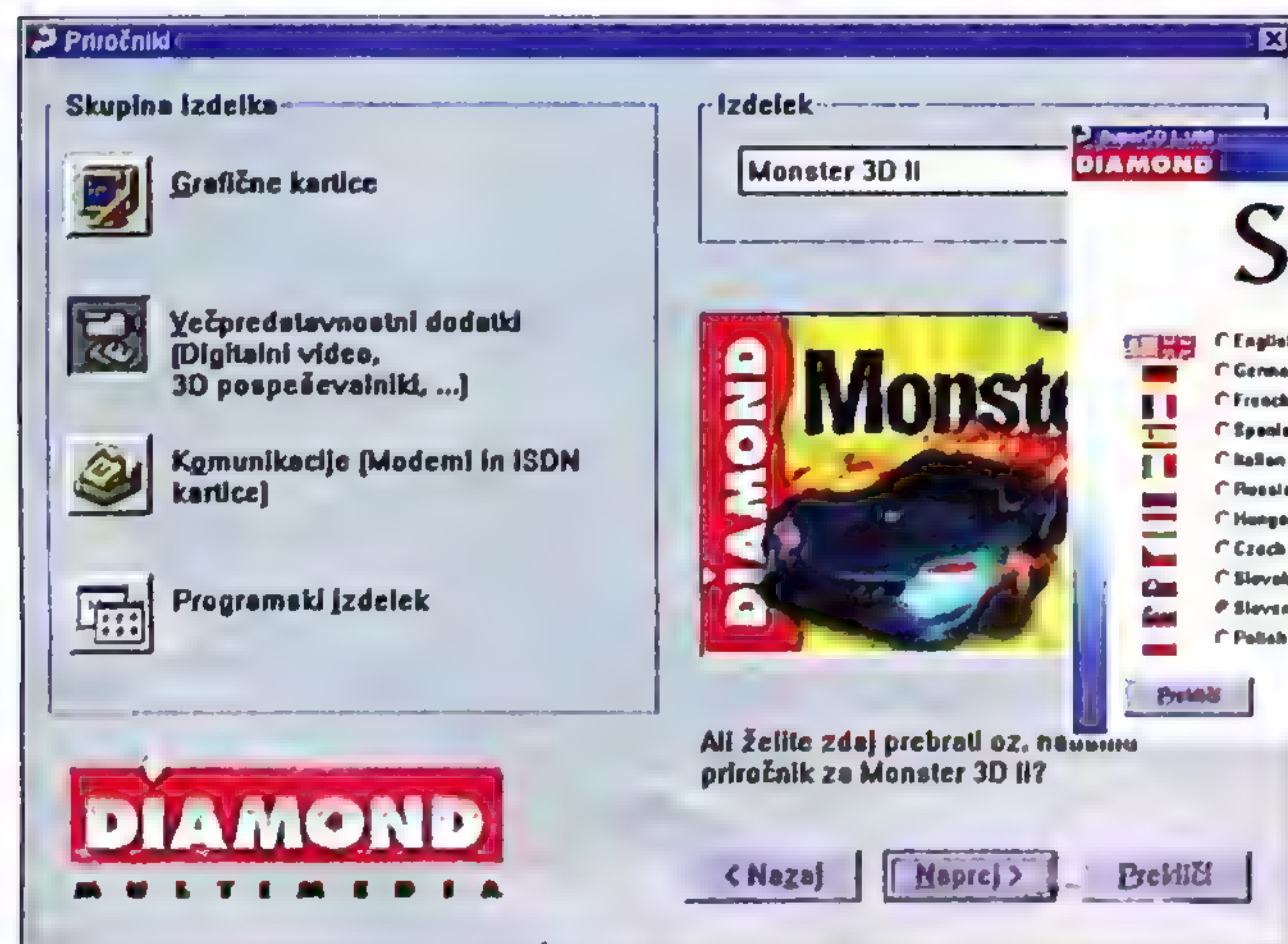
ma koje su u očima proizvođača više na hijerarhijskoj ljestvici od Hrvatske) i većom spretnošću Diamonda, razlika od početnih tri tjedna kod nas je iznosila jedan tjedan. Monsterica nam je došla taman pred završetak prošlog broja u kojem više nije bilo mjesta. Hrvatske kompjutorske tvrtke opametile su se nakon što su propustile Voodoo 1 hype te sada gotovo u svakoj većoj tvrtci možete kupiti Voodoo 2 karticu, bilo Creativovu, bilo Diamondovu. Ovim usporednim testom pokušat ćemo vam olakšati odluku.

Razočaravajuće je što nijedna od kartica nije došla s bundliranim igricama, čak ni s nekakvom Voodoo 2 performance demonstracijom kojom biste zadivili prijatelje, kojima je Voodoo 1 obilovao. No, s vremenom bi se i to trebalo promijeniti - obje su tvrtke najavile za sljedeće serije obilne bundle pakete.

## Overclocking

Popularna opcija među vlasnicima Voodoo Graphics (Voodoo 1) ubrzivača bio je overclocking koji se postizao posredno putem različitih Tweak programa koji su u autoexec.bat stavljali poziv za svoju batch datoteku ili izravno upisivanjem varijable za brzinu kartice u autoexec.bat. (SET\_GRXCLK #, gdje je # broj MHz kojim želite potjerati karticu). Brzine su varirale od standardnih 57 MHz, koliko su podržavali i Diamondovi driveri (što je postizano namještanjem slidera u Windows 95 Monster Propertiesa na Maximum performance) pa čak do 63 MHz za kojima su posegnuli najhrabriji. Naravno, ovu brzinu dulje od 10 minuta mogu izdržati samo posebno hladene kartice ([www.3dfxcool.com](http://www.3dfxcool.com)). Kod Voodoo 2 čipseta situacija je malo drugačija. Da biste promijenili brzinu Voodoo 2 kartice, potrebno je čeprkati po registru. Diamond nastavlja tradiciju stavljena

slidera u Voodoo 2 properties. Ovdje možete namjestiti brzinu do 95 MHz. Više bismo voljeli da je do 100... Ako se odlučite na riskantan potez overclockanja Voodoo 2 kartice do 100 MHz,



Instalacijski CD za Diamondicu ima čak podršku za slovenski jezik. Možda bi se i hrvatski distributeri mogli ugledati na primjer slovenskih kolega



# DVOBOJ!

**A, ne! Ako ste mislili da će Voodoo 2 dobiti samo dvije stranice opisa, grdno ste se prevarili! Početna opčinjenost Voodoo 2 čarolijom prešla je u opsjednutost. U prošlom smo vam broju najavili Monstericu u SLI-u, a u ovom objavljujemo SLI dvoboj Creative Labsove i Diamondove kartice. Koja je bolja? Patrik Pencinger**

imajte na umu da je Creative mnogo lošiji izbor od Diamonda! Prema našem testiranju, na 100 MHz Creativeova kartica izdrži desetak minuta s igricom na 100 MHz i onda padne, a do sljedećeg pokretanja joj je potrebno određeno vrijeme da se ohladi! Diamondova kartica je mnogo bolje rješenje. Izgleda da je Diamondovo iskustvo u dizajniranju grafičkih kartica bilo ovdje presudno te da je boljim dizajnom postignuto manje zagrijavanje/bolje hlađenje. Na kraju se ipak zapitajte isplati li se riskirati i overclockati.

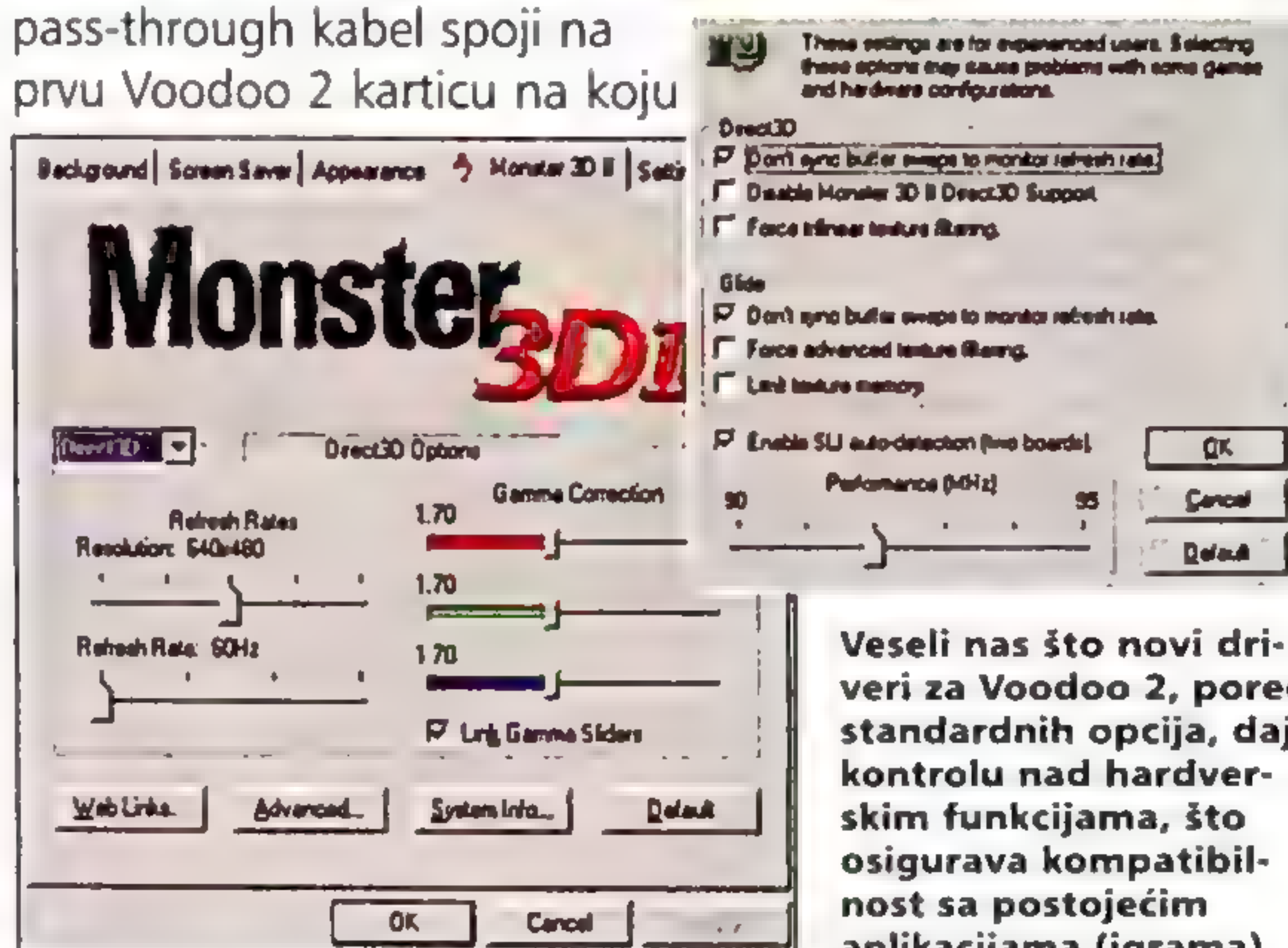
## Hladni rat

Bit će zanimljivo pratiti kretanje cijena Voodoo 2 kartica sljedećih mjeseci. Mnoge tvrtke najavile su za sljedeće mjesec dosta jeftinije Voodoo 2 kartice. To bi se trebalo odraziti i na cijene Voodoo 2 kartica koje bi trebale stalno padati. Ako dođe do rata cijena, Diamond ima dugoročno bolje izgleda jer je veliko ime u grafičkom biznisu, dok su Creativovci nešto slabiji kad su financijski resursi u pitanju. Canopus, Quantum 3D, Orchid, Miro, svi su oni najavili ili već izdali Voodoo 2 kartice. Vidjet ćemo koja će od njih isplivati na površinu kao pobjednik. Što se Voodoo 1 čipova tiče pobjednik je definitivno Diamond, ali ga u stopu prati Orchid.

## SLI

Odlučili ste se za SLI (Scan Line Interleave) opciju. Čestitamo vam na izboru i zavidimo na količini šušakava kojom raspolazete kada ste se odlučili na tu monstruoznu transakciju. Postoji nekoliko stvari koje morate znati. Kao prvo, možete upariti samo dvije identične kartice. One moraju imati istu količinu memorije i isti način spajanja na PC (ako izađu AGP Voodoo 2 kar-

tice, neće ih biti moguće spojiti u SLI mod jer kao još ne postoje matične ploče koje imaju dva AGP porta, a nije moguće ni spajanje jedne AGP i druge PCI kartice). Kartice se spajaju tako da se iz osnovne grafičke kartice pass-through kabel spoji na prvu Voodoo 2 karticu na koju

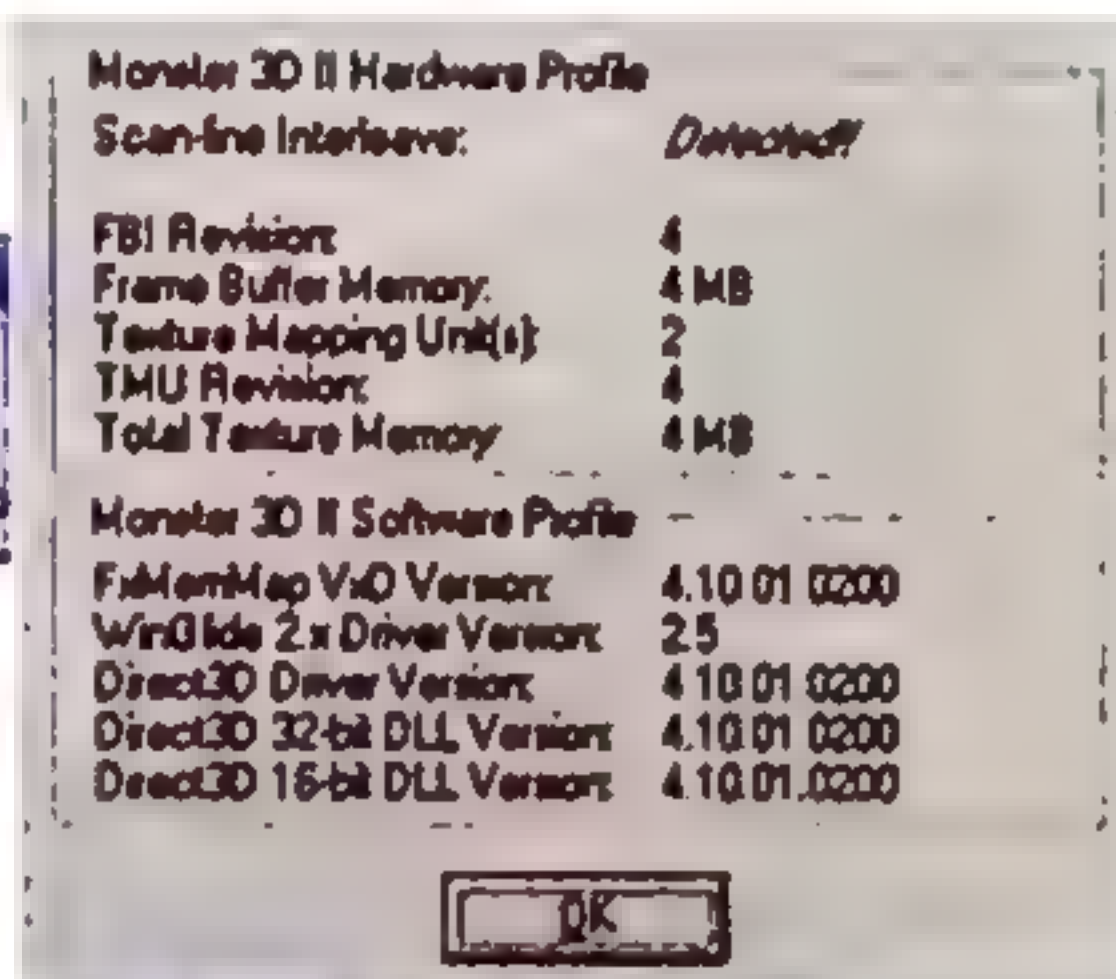
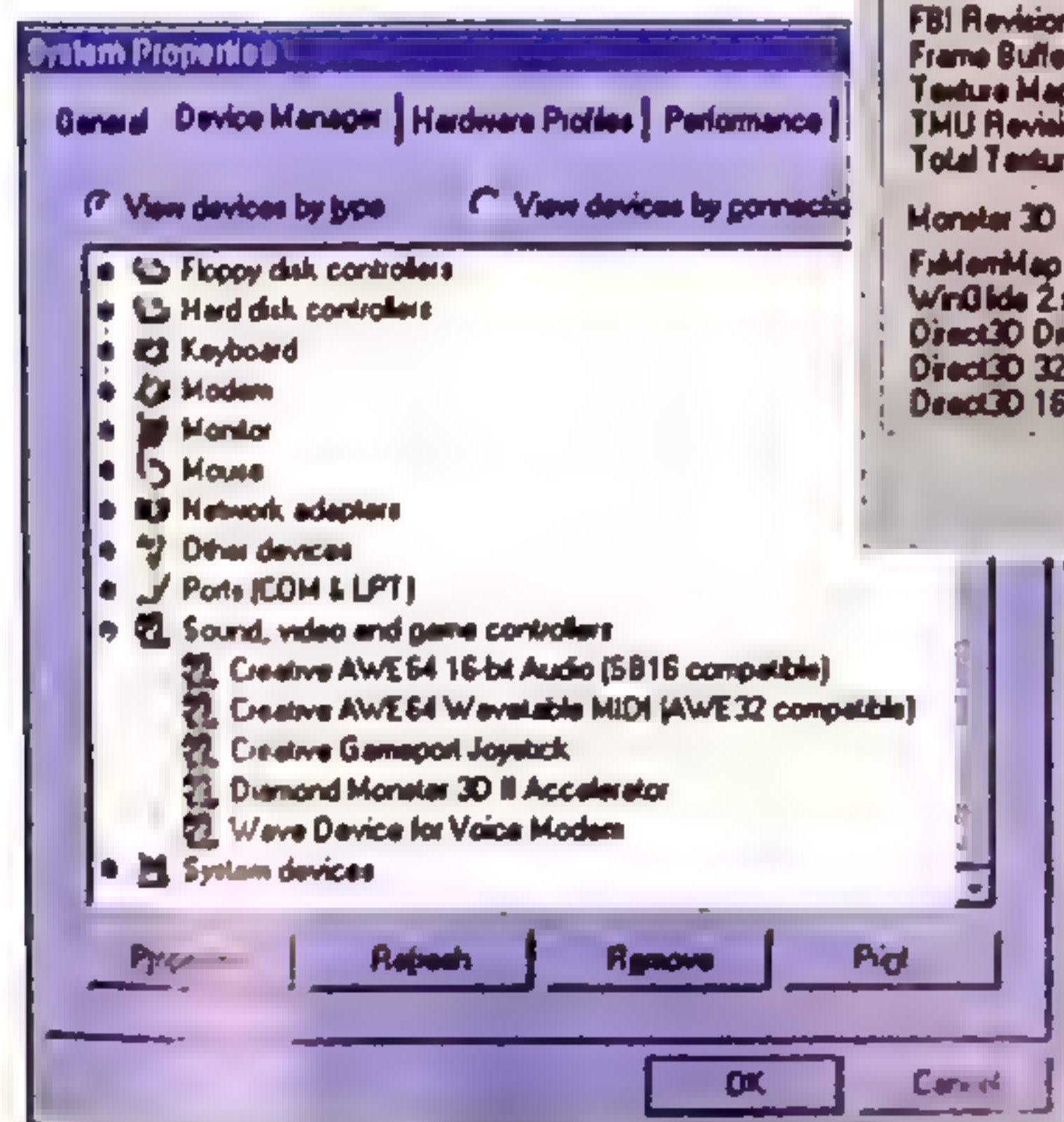


Veseli nas što novi driveri za Voodoo 2, pored standardnih opcija, daju kontrolu nad hardverskim funkcijama, što osigurava kompatibilnost sa postojećim aplikacijama (igrama)

se spaja monitor. Prva i druga Voodoo 2 kartica spojene su SLI kabelom. Pripazite idete li uparivati monsterice u SLI - jer u kutiji s karticom nećete dobiti SLI kabel, nego ćete ga morati naručiti iz Njemačke. Creative se bacio u "veliki" trošak i u kutiju sa svakom od V2 kartica stavio i SLI kabel, što vam omogućuje i dodatnu zaradu - frendovima koji su kupili dvije Monsterice i ne mogu ih spojiti možete prodati kabel vrijedan 5 kn za 100 marona. Kartice moraju biti u susjednim PCI utorima pa ćete vjerojatno morati preslagivati unutrašnjost kompjutera da biste to namjestili. Predlažemo vam prvi i drugi PCI utor jer daju najbolje performanse. E, da, nemojte ni pomišljati na SLI ako nemate Pentium II. U igrama dolazi do stanovitog ubrzanja, ali je reda veličine 1-5 fpsa na P166 MMX!!

## AGP?

Kakva poboljšanja može ponuditi AGP inačica Voodoo 2 kartica? Svi mislimo da bi AGP trebao ponuditi bolji i brži 3D doživljaj. Ako malo dublje istražimo, vidjet ćemo da tomu nije tako! Naime, ako CPU ne može opskrbiti karticu s dovoljno podataka, uopće nije bitno kolika je propusnost sustavske sabirnice koja prenosi podatke 3D čipu! PCI je svojom propusnošću u potpunosti dorastao zadatku. Čak i s najnovijim Pentiumom II na 400 MHz ili bržim neće biti velike razlike između performansi AGP i PCI kartica. Jedina prednost AGP-a je mogućnost uporabe glasne memorije za pohranu tekstura. Voodoo 2 AGP, palac dole...



Kada se instaliraju najnoviji driveri, Voodoo 2 se bezbolno integrira u Windows Device Manager



## Ovisnost o CPU snazi

U 3D igricama CPU još uvijek igra prilično veliku ulogu. Na njemu je zadaća izračunavanja 3D geometrije scene koju treba iscrtati a koja zahtijeva mnogo izračuna s pomičnim zarezom. Upravo zbog toga ne-Intel procesori pokazuju mnogo slabije performanse u usporedbi s Intelovim procesorima. No, kako je Voodoo 2 zvjerska kartica, njene pune mogućnosti iskorištava tek P2 400 ili viši. Tek u slučaju takvih maksimiziranih konfiguracija procesor je brži i kartica postaje usko grlo. Sve ovo

potvrđuje da je Voodoo 2 kartica ispred svojeg vremena. Zanimljiv fenomen vezan uz ovo događa se kada koristite Voodoo 2 karticu s Pentium procesorima. Bilo u običnom ili SLI modu, brzina iscrtavanja ekrana će biti unutar 3 fps razlike za sve dostupne rezolucije, pa se V2 karticu isplati kupiti čak i ako imate neki jači Pentium (166 na gore), a najvažnija nova mogućnost u odnosu na Voodoo 1 karticu neće biti toliko u brzini osvježavanja sličica na ekranu koliko u mogućnosti igranja u višim rezolucijama istom količinom fpsa.

# USPOREDNI TEST

	 640x480	 800x600	 1024x768
<b>166 MMX + Diamond Moster II SLI</b>	N/a	N/a	53.5 fps
	26.6(24.5) fps	26.5 (24.3) fps	25.9 (24.1) fps
<b>P II 300 + Diamond Monster II SLI</b>	N/a	N/a	84.3
	67.6 (63.8) fps	67.2 (63.8) fps	61.9 (59.5) fps
<b>166 MMX + Creative 3D Blaster Voodoo 2 SLI</b>	N/a	N/a	54.3
	27.1(24.3) fps	26.7 (25.1) fps	26.2 (23.1) fps
<b>P II 300 + Creative 3D Blaster Voodoo 2 SLI</b>	N/a	N/a	84.2 fps
	68.1 (64.2) fps	68.0 (64.4) fps	62.1 (59.7) fps
<b>166 MMX + Diamond Moster II</b>	29.9 fps	28.9 fps	29 fps *
	27.7(26.1) fps	27.5(25.1) fps	N/a *
<b>P2 diamond</b>	70.1 fps	61.3 fps	47.1 fps *
	61.7(59.1) fps	41.9 (39.8) fps	N/a *
<b>166 MMX + Creative 3D Blaster Voodoo 2</b>	30.1 fps	29.4 fps	28.9 fps *
	28.2(26.4) fps	28.1(26.1) fps	N/a *
<b>P II 300 + Creative 3D Blaster Voodoo 2</b>	70.6 fps	61.3 fps	48.2 fps *
	62.1(62) fps	42.3(40.4) fps	N/a *



PC Player D3D Test



Quake 2 demo1 (demo2) \*bez Z-Buffera

## Kako smo testirali...

Test je proveden na dva kompjutera trenutačnog high-enda i low-enda tržišta sljedećih konfiguracija:

### 1. RAČUNALO

Intel Pentium 166 MMX  
32 MB RAM 70ns  
Matrox Mystique 4 MB SGRAM, 170 MHz Ramdac, BIOS 1.6  
Western Digital 3.1 GB  
Creative Sound Blaster 16

Hmmm?

Iz samo kompjutorskom bogu znanih razloga PC Player D3D test se htio u SLI varijanti pokrenuti samo u 1024x768 !!!???

### 2. RAČUNALO

Intel Pentium II MMX 300 MHz  
128 MB SDRAM 10ns  
Elsa Victory Erazor 4 MB SGRAM, 230 MHz Ramdac  
2xIBM 9 GB SCSI  
Creative Sound Blaster AWE 64

Posebno se zahvaljujemo tvrtki Algoritam, koja nam je ustupila dvije Creative Voodoo 2 kartice, te tvrtki Artes, koji su nam posudili dvije Monsterice 2 i nabrijani Pentium II na 300 MHz!







Cvjetna cesta 15, 10000 Zagreb, **tel.** 61 951 74, 61 951 75, 61 951 78, **fax** 61 951 69, **e-mail** omnia1@zg.tel.hr



## Sound Blaster AWE 64 Gold

Zašto prihvaćati kompromise kada je rješenje nadohvat ruke? AWE 64 je vrhunska zvučna kartica za neponovljivi užitek igranja – poznata Creative kvaliteta digitalnog zvuka uz minimalne distorzije i šumove je obogaćena 3D dubinom zvuka, full-duplex prijenosom za Internet telefoniju, wavetable MIDI reprodukcijom koja vaše igre obogaćuje orkestralnim dionicama u 64 glasa, digitalnim audio izlazom te profesionalnom i više puta nagrađivanom programskom podrškom

**Sound Blaster AWE 64 Gold – to morate čuti**



## Creative 3D Blaster Voodoo<sup>2</sup>

Najnovija i najbrža Creative 3D Blaster Voodoo<sup>2</sup> ubrzivačka kartica pravi je izbor za sve igrače željne najveće kvalitete igranja. Ova kartica sigurno će dugo vremena, kao i ostali Creative proizvodi dominirati svijetom informatičkih igara

**Iskoristite grafičke mogućnosti do kraja.**



## Sound Blaster 16

Ovaj, od sada svima dostupan paket, donosi više puta nagrađivanu best buy karticu koja je postavila standarde zvuka na PC-u i bogatu softversku podršku kojoj je Creative oduvijek poklanjao naročitu pažnju

**Sound Blaster 16 – glazba koju volite slušati**



640x480(max/min/pros.)	(141/28/82) FPS
Jedi Knight Mysteries Of The Sith 800x600	(111/23/59) FPS
Quake2 timedemo (timerefresh) 640x480	62.1 FPS (144.3 FPS)
Quake2 timedemo (timerefresh) 800x600	45.3 FPS (113.4 FPS)
Incoming Lux Et Lubur 640x480	68.4 FPS
Incoming Lux Et Lubur 800x600	54 FPS
Forsaken DEMO 640x480	115 FPS
Forsaken DEMO 800x600	90.5 FPS



# HACKER CLUB

**pri  
jedini  
koji  
nagrađuje!!!**

Hacker Club nastavlja tradiciju nagrađivanja svojih članova. Kao što vidite, u ovom broju je 10 sretnih članova dobilo nagrade, a pravo na korištenje popusta kod naših oglašivača imaju **SVI** članovi Hacker Cluba. Krajnje je vrijeme da se pretplatite na Hacker (kupon za pretplatu se nalazi u Hackerovoj knjižici) i time automatski postanete članom naše rastuće obitelji!

Nagrađeni članovi



ORIGINAL IGRE!

Izravno od izdavača na vaša vrata!!!

**Celtica**, Drago Ivačko, Samobor

**ARA NGC 6397**, Vedran Jung, Zagreb



ORIGINAL FILMOVI



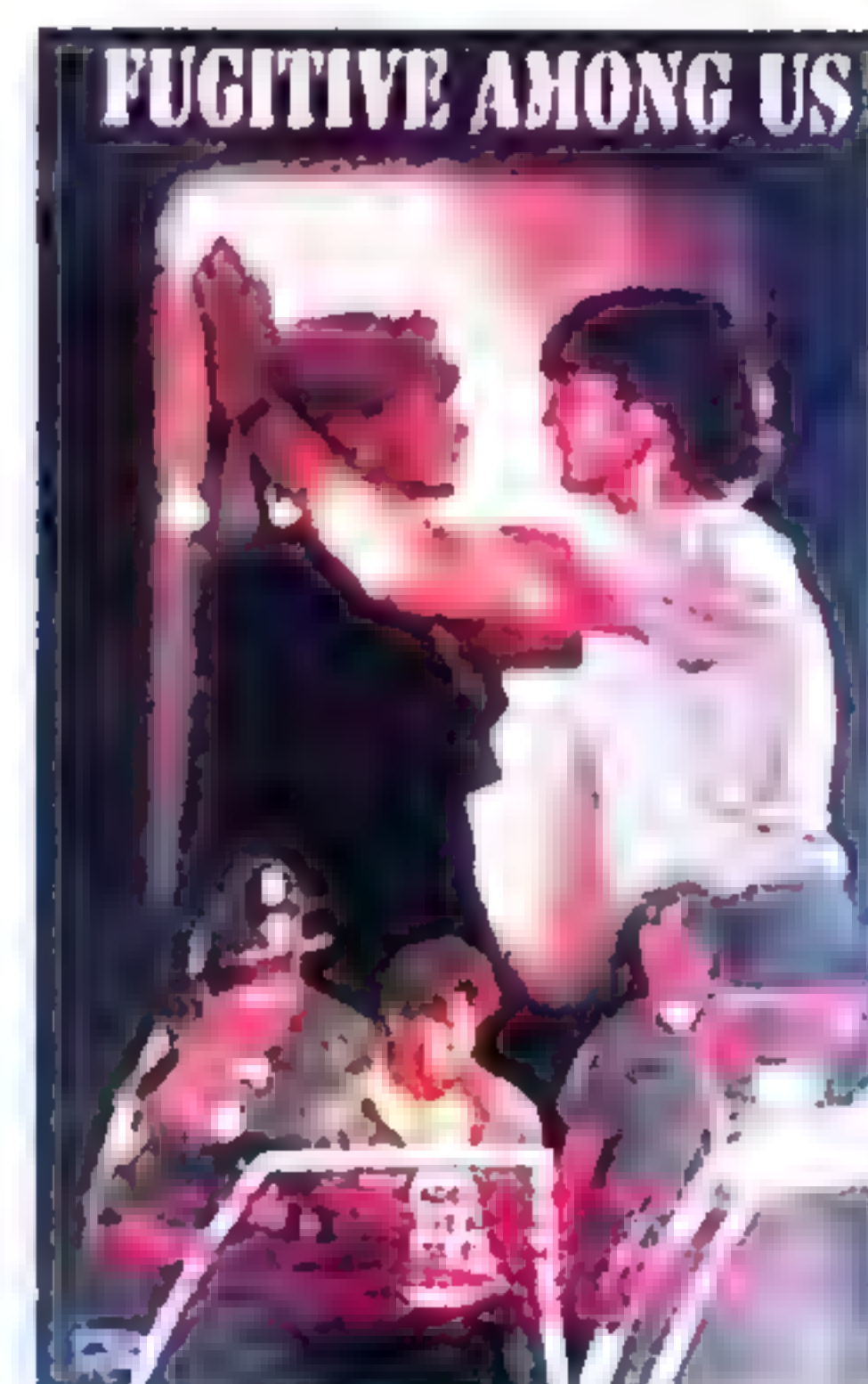
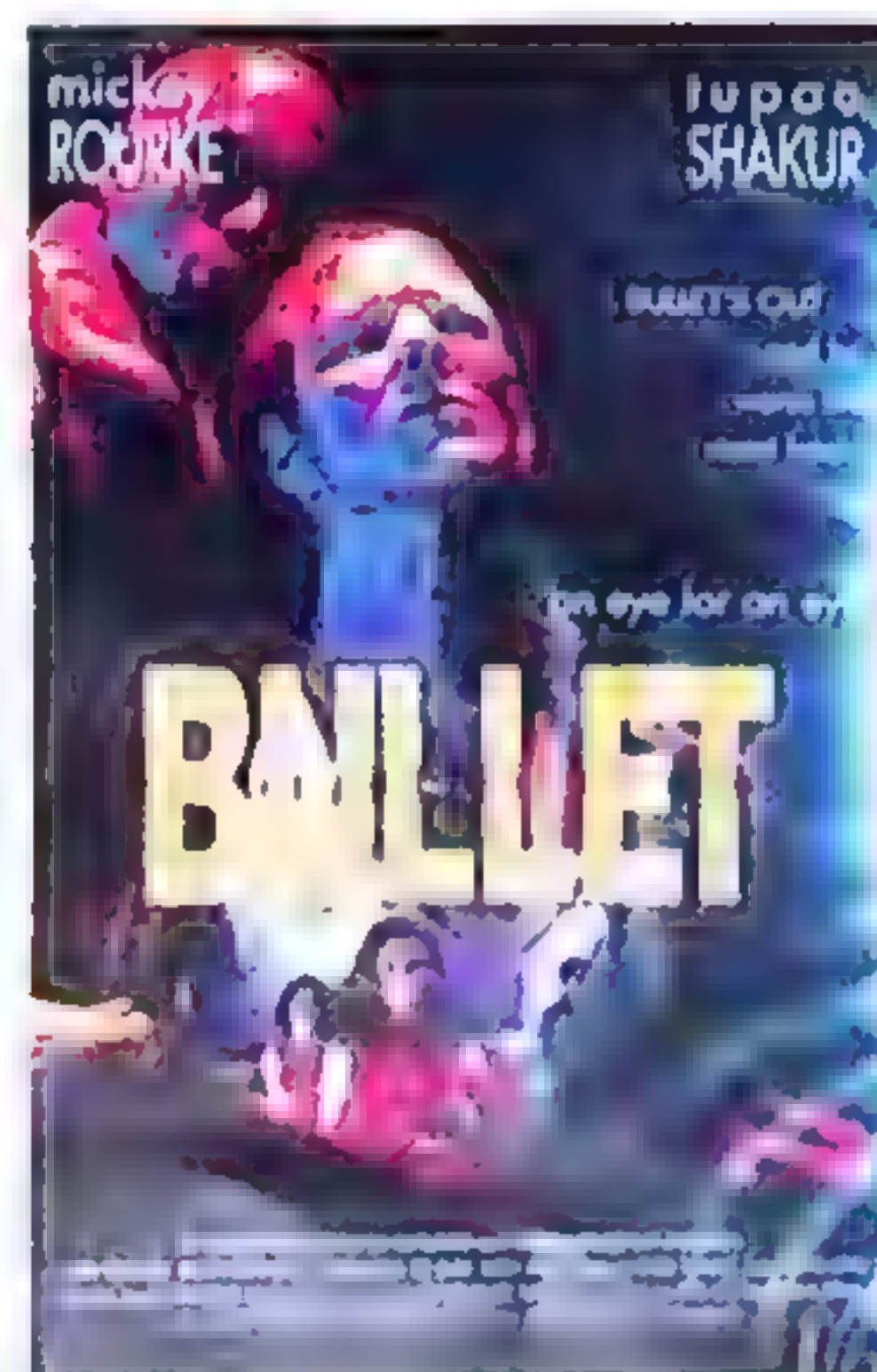
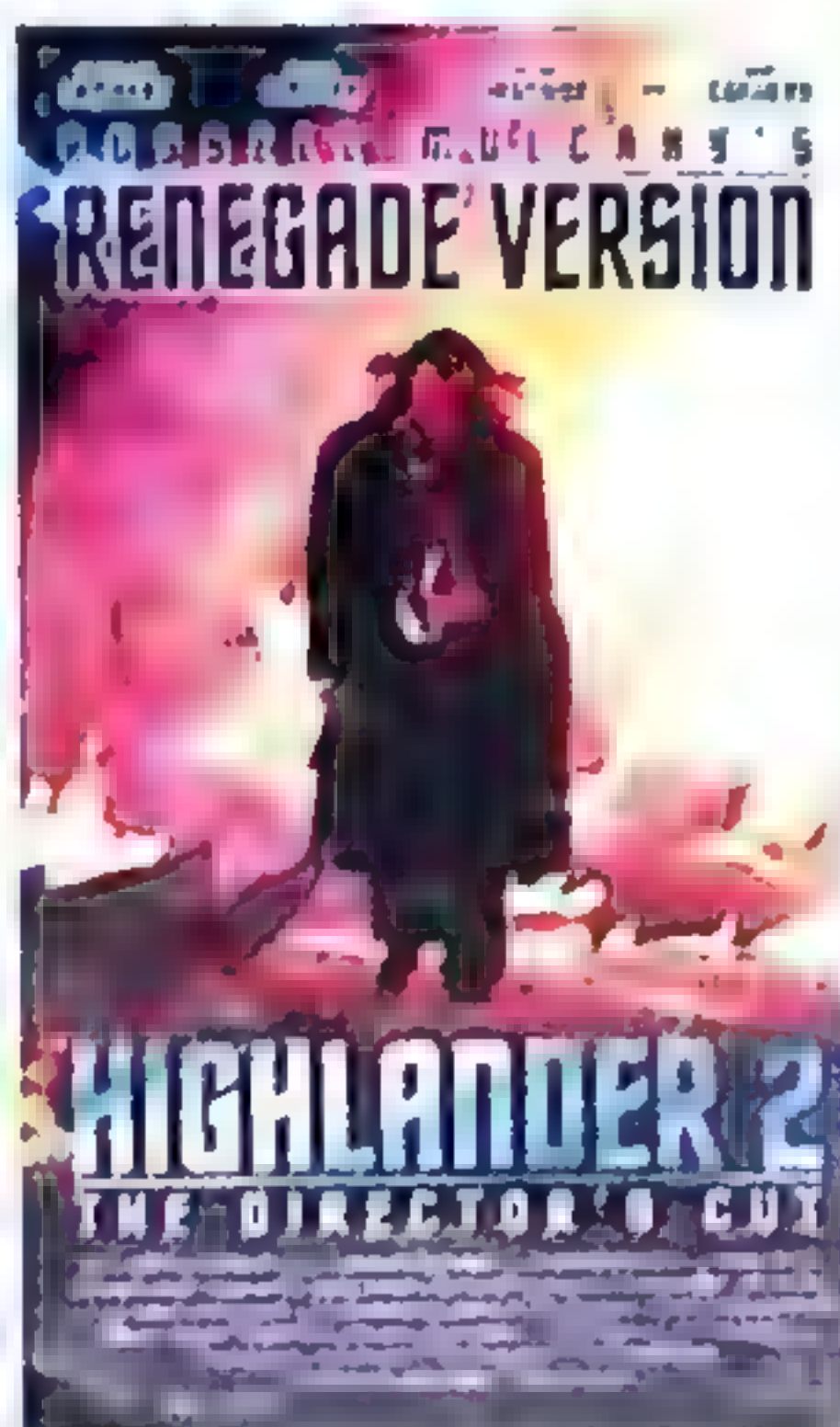
**1492**, Alan Bagadur, N. Marof

**Robocop**, Tomislav Dušak, Gradec

**Highlander 2**, Josip Golubić, Sesvete

**Bullet**, Andrea Petrić, Pula

**Fugitive Among Us**, Damir Podobnik, Rijeka



ORIGINAL POSTERI!

Poster "Netstorm" dobivaju:

Miroslav Markić, Čepin

Igor Kuric, Osijek

Miron Jajtić, Lobor



# POPUSTI ZA ČLANOVE HACKER CLUBA:

## UŠTEDITE PRI KUPNJI KNJIGA!!!

Ukoliko vam je potrebna informatička literatura, izdavačko poduzeće ALFEJ omogućava svim članovima Hacker kluba 20% popusta pri kupnji knjiga. Odaberite jedan od sljedećih naslova:

**Word 7**  
**Java**  
**Excel 7**  
**CorelXara**  
**Od početnika do samostalnog korisnika**  
**Access 2.0**  
**Auto Cad Početnica**  
**Internet**  
**Delrina Win Fax Pro**  
**Univerzalni talijansko-hrvatski rječnik**

**ALFEJ, Kušlanova 10, 10 000 Zagreb**  
**tel. 01/ 4556-278, tel./fax. 01/ 2335-361**

POPUST  
20%

## JEFTINIJE DO RAČUNALA!!!

Poduzeće NEZBIT svim članovima Hacker kluba omogućava sljedeće popuste:  
3% POPUSTA pri kupnji MICRON I GATEWAY 2000 konfiguracija  
5% popusta na sve HEWLET-PACKARD periferije, ako su kupljene uz MICRON ili GATEWAY 2000 konfiguraciju.

### POSEBNA PONUDA MJESECA!!! RAČUNALO KOJE STE ODUVIJEK ŽELJELI!!!

GATEWAY 2000 200MMX  
2,1 GB UDMA HDD; 32 SDRAM; 3D 2MB SVGA accelerator;  
16-bit Sound Card; 32 speed CD-ROM; 15" color monitor;  
Win95 Paneuropean + Gateway system CD-ROM

**12 rata po 965,00 kn**

**NEZBIT, Bogišićeva 20, 10 000 Zagreb**  
**tel./fax. 01/4649 713**

POPUST  
3%

POPUST  
5%

## KUPI IGROU S KARTICOM U DŽEPU

Sve igre za koje ste tijekom godine odlučili kupiti u trgovinama naših poznatih oglašivača, uzmete članski popust i dobili ste dodatan razlog za veselje tijekom svih sljedećih mjeseci koji su pred vama. O tome da li će još biti kakvih iznenađenja ili akcija tijekom godine saznat ćete na vrijeme.

### GORITAM

Multimedia Centar (Hotel Dubrovnik donja etaža) Gajeva 1, Zagreb -4%

### GORITAM BOOKSHOP

Portanne centar, novi dio donja etaža, Zagreb -4%

### URBO HACKER

Crossmayerov trg 7, Zagreb -3%

Portanne centar, Zagreb -3%

Arna držića 1, Osijek -3%

Vlinska 5, Varaždin -3%

rolina Riječka, Korzo 7, Rijeka -3%

na J. Jelačića; Split -3% -3%

POPUST  
3%

POPUST  
4%

POPUST  
5%

Za sve članove Hacker kluba popust od 5% na igre i kompletnu multimediju koja se prodaje u trgovini. Nazovite, raspitajte se za cijene i uštedite jer postoji mogućnost slanja pouzdom.

### ELTING

Zaprešić, 01/70 87 58

UNIVERSAL Foto & Video omogućava svim članovima Hacker Kluba BESPLATNO UČLANJENJE i popust od 10% kod posudbe konzola i pribora

### UNIVERSAL FOTO & VIDEO

Primorska 31, Zagreb

tel. 3775 433

POPUST  
10%

Ukoliko ste odlučili nabaviti novu zvučnu karticu, CD snimač, zvučnike, modem, neku od igara ili bilo koji drugi proizvod kojeg nudi u svojoj trgovini poduzeće ZOLA sasvim je svejedno na svu kupljenu robu u njihovoj trgovini stječete 10% popusta uz predodjenje Hacker iskaznice. Sretno vam bilo!

**ZOLA, Nova cesta 115, 10 000 Zagreb**

**tel. 01/395-152, fax. 01/395-153**

POPUST  
10%

JOYSTICK, YAMAHA ZVUČNICI,  
MIŠ, PODLOŠKA ILI IGRA

## WINDOWS ACADEMY

Nedavno su se na našem tržištu pojavili prvi kompleti video-kaseta namijenjeni učenju i svladavanju računalnih programa. Riječ je o američkom proizvodu lokaliziranom na hrvatski jezik. Ukoliko se odlučite na kupnju, uz pomoć naše kartice dobivate popust od 5%.

### POLLY BROS

J. Lončara 3, Zagreb, tel. 01/3794-031

POPUST  
5%

# HACKER PLUS

U pripremi je novi broj *Hacker Plusa* - specijalnog izdanja Hackera.

Osigurajte već danas svoj **besplatni** primjerak tako da se pretplatite na *Hacker* (našim se pretplatnicima *Hacker Plus* dostavlja **besplatno** na kućnu adresu) ili se, ako ne želite postati pretplatnikom, pretplatite samo na *Hacker Plus*. Pretplatničke kupone potražite u Hackerovoj knjižici.





# VELIKA nagradna IGRA

OSVOJI JI

Evo nas opet, sjećate se? Bogati nagradni fond u kojem je više od 100 nagrada. Naravno, biti će ih i više od 100 i vjerujte, svi će biti zadovoljni.

Dakle, da ponovimo - moćne PII igračke, konfiguracije s nabrijanim 3Dfx, Sony PSX konzolama, milijardom dodatnog igračkog hardvera i originalnih igara! S fondom nagrada koji se povećava iz broja u broj, šanse da vas izvučemo najveće su do sada. Ne oklijevajte, ovo će proljeće uz Hackerovu nagradnu igru biti ljepše nego ikad!

## Pravila nagradne igre

Nagradna igra traje tri broja, od mjeseca travnja do lipnja.

Uz kupon iz prošlog kola objavljujemo još dva nagradna kupona koje morate popuniti, sačuvati i na kraju **sva tri** zajedno poslati na adresu redakcije najkasnije do **1.7.1998.** Ako je Hacker rasprodan a vi niste prikupili sve nagradne kupone, nije sve izgubljeno - ispunite pretplatnički kupon (koji vam, osim dostave časopisa na kućnu adresu, osigurava i članstvo u Hacker Clubu te besplatan primjerak Hacker Plusa) koji zamjenjuje **jedan** nagradni kupon i sve zajedno pošaljite na adresu redakcije. Imena sretnih dobitnika ćemo objaviti u Hackerovom broju za srpanj/kolovoz.



## Igre - izravno od izdavača

Ekskluzivno! Izravno od proizvođača, tvrtke Activision, TEAM 17, Southpeak Interactive i Electronic Arts vas nagrađuju bogatom zbirkom najnovijih originalnih igara. Osvojite Hackerove teme broja, preporuke mjeseca i ostale igre poput Battlezonea, Fallouta, Anastasie, Hexen 2 Mision Packa, Interstate 76: Nitro Ridersa, Dark Reign Expansion Packa. Očekuju vas i budući hitovi poput World Cupa 98, Quake 2 Missiona Packa - nagradni fond se konstantno povećava!

# HACKER

ELECTRONIC ARTS

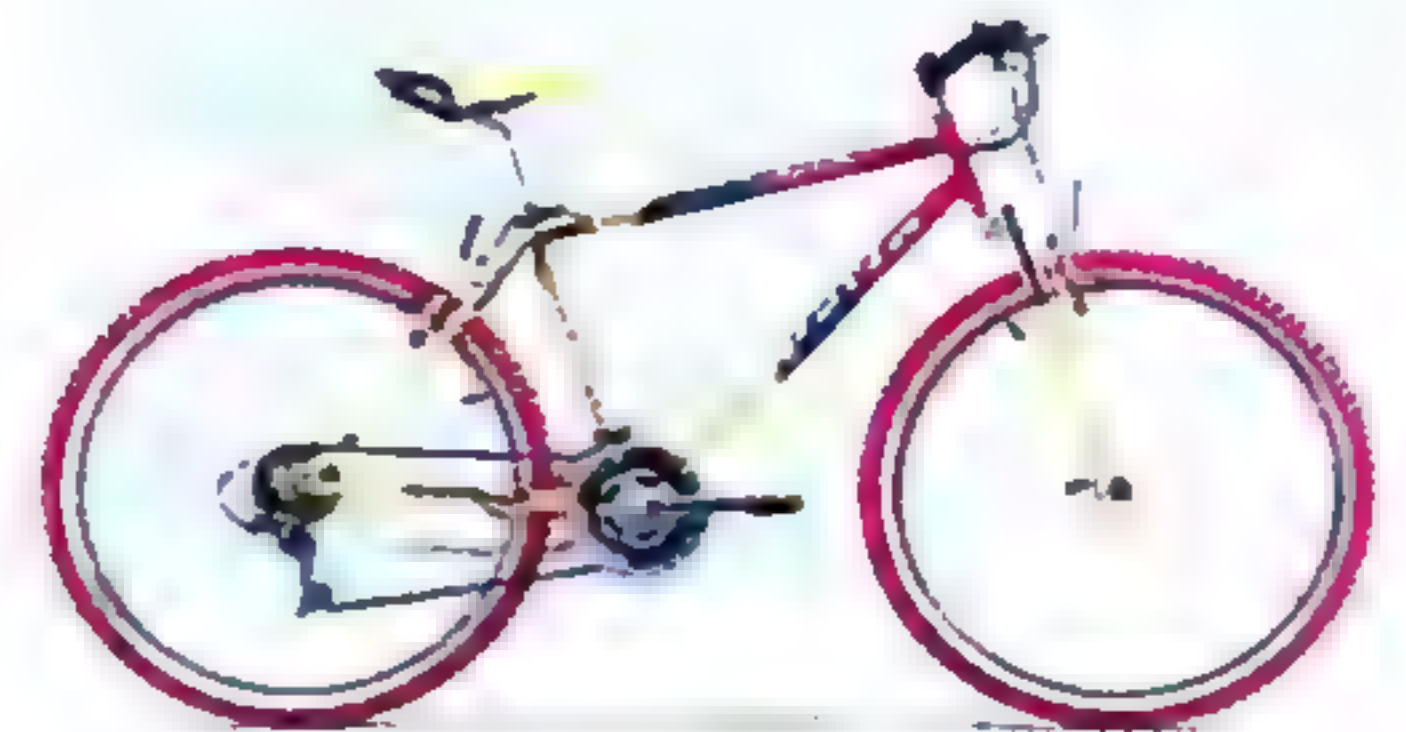
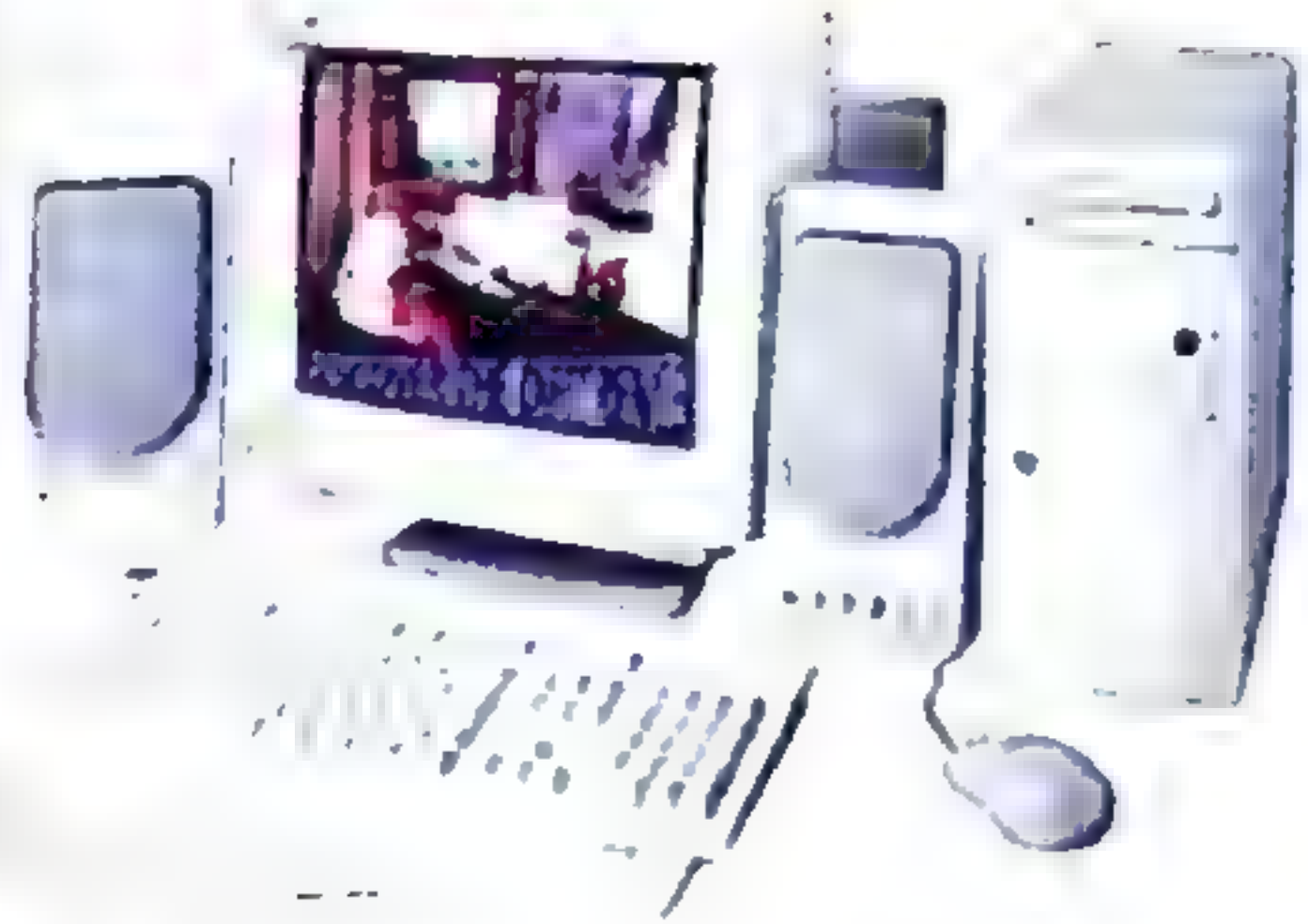
ACTIVISION

SOUTHPEAK™  
INTERACTIVE

TEAM 17



# DNU OD 100 VRIJEDNIH NAGRADA



## 1. Nagrada

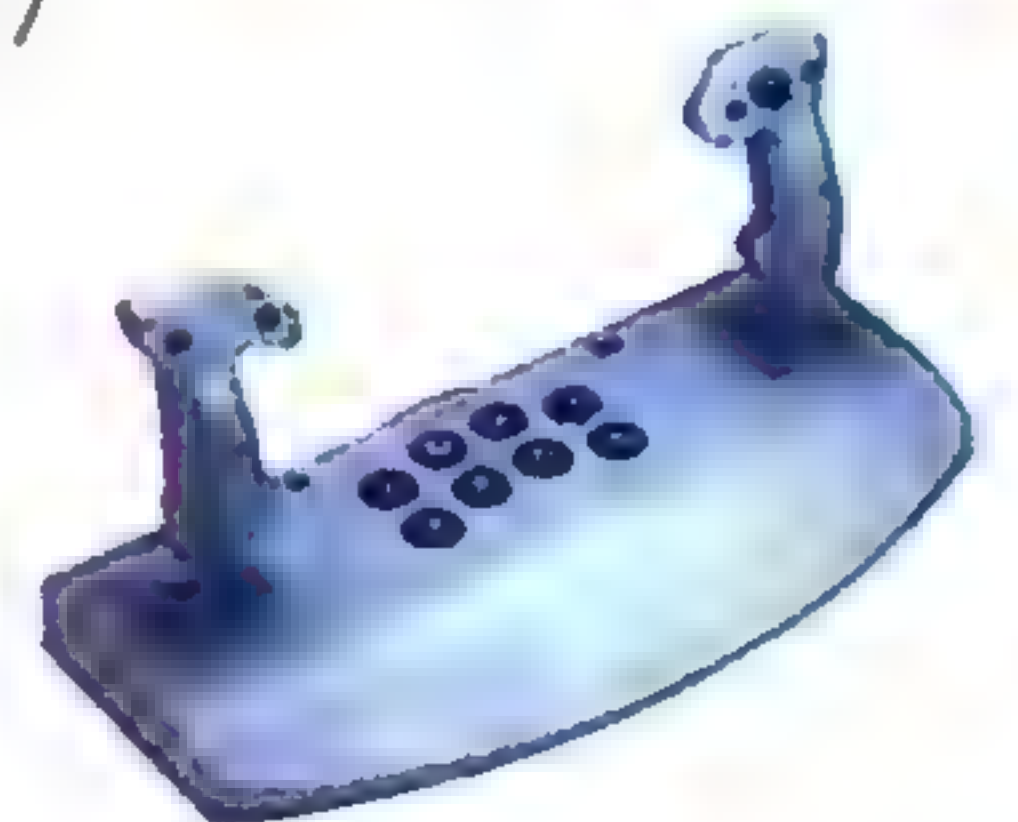
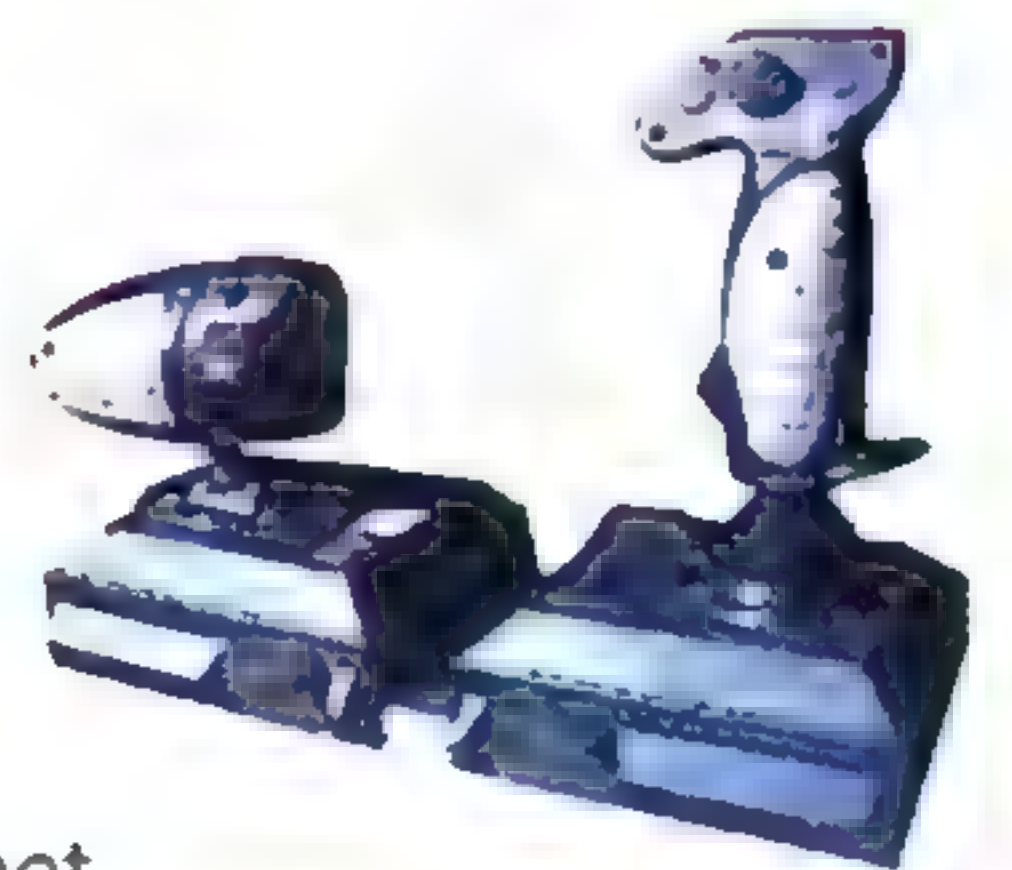
Vrhunska P2 konfiguracija opremljena Voodoo 2 karticom koja se bez problema može nositi i s najzahtjevnijim igrama.



## 10 naslova izdavačke kuće

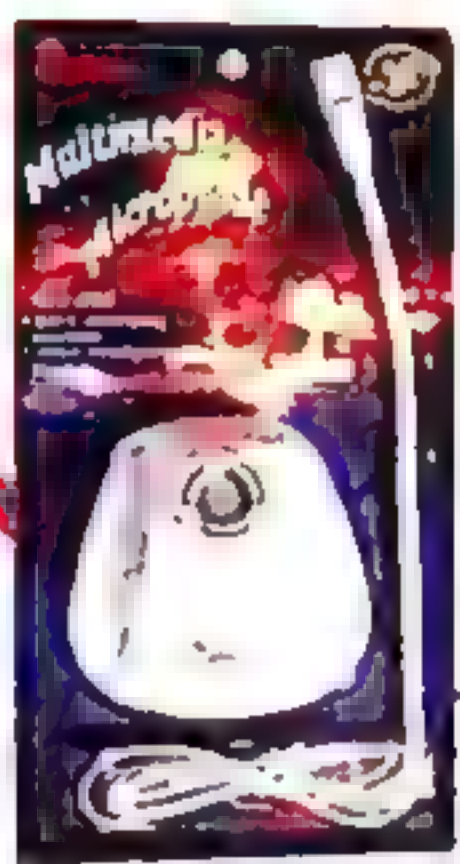


**10 minuta do uspjeha!** Access 97, Excel 97, MS Internet Explorer 4, Netscape Communicator, Outlook 97, Word 97  
**Otkrijte** Access 97, Excel 97, Internet, Word 97



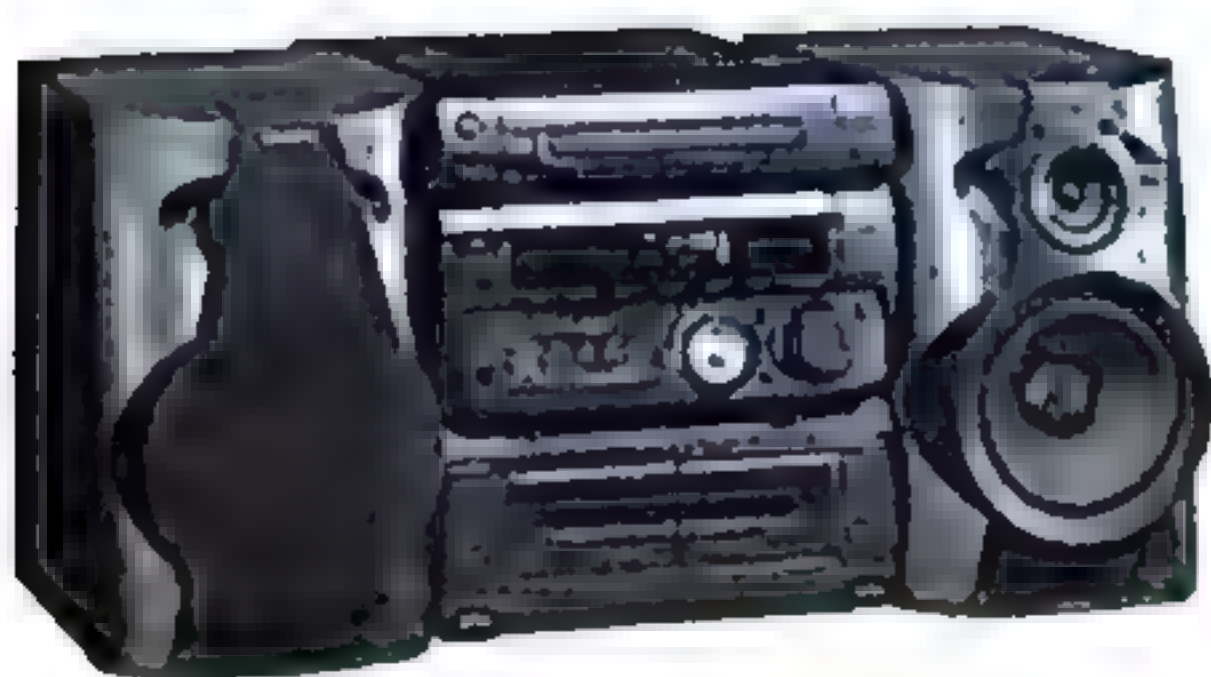
## MICROLINE

Genius zvučnici i zvučne kartice, joystici, mikrofoni...

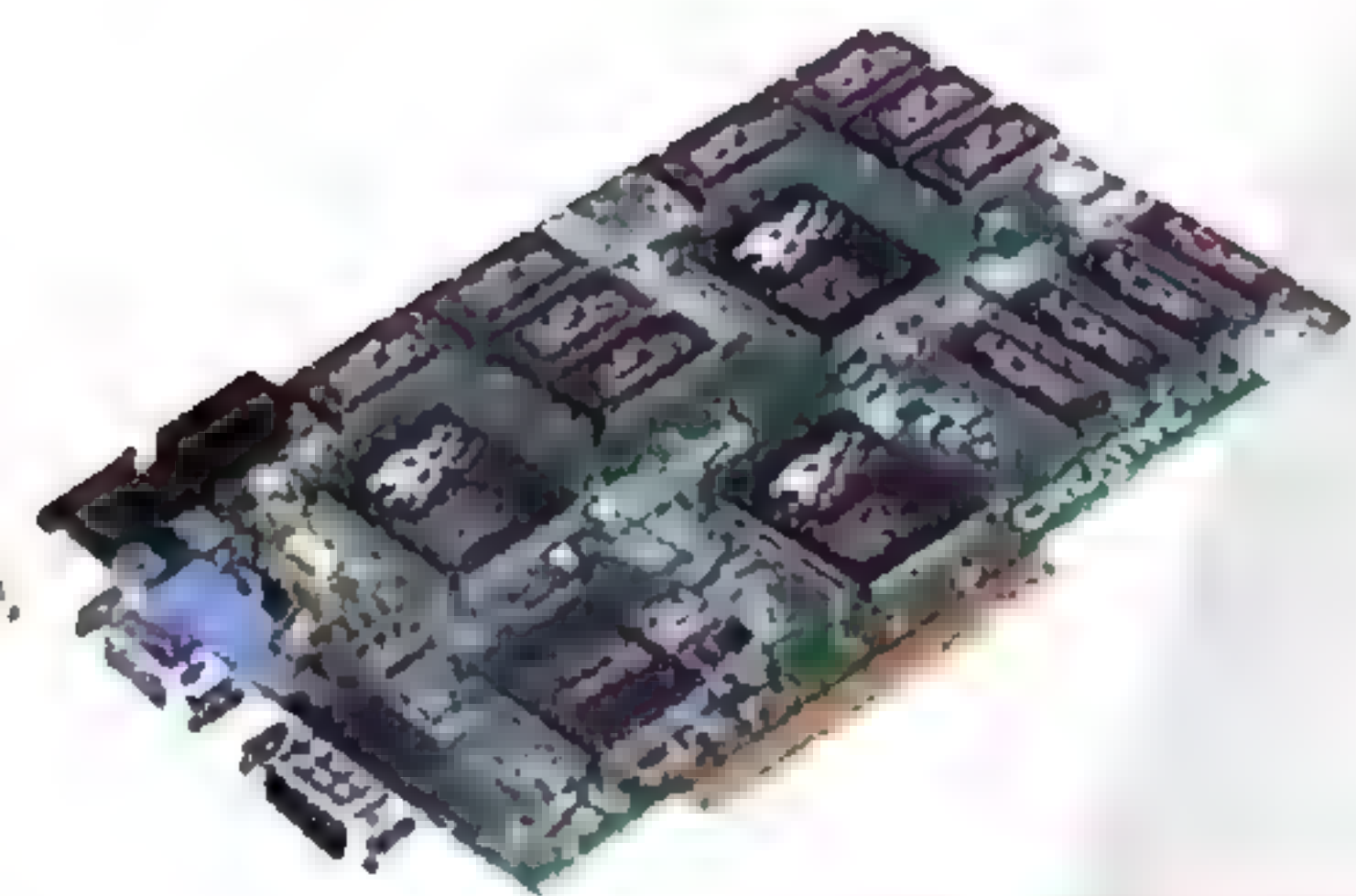


## Ostalo →

30 mjesečnih članarina u kompjutorskim klubovima Mage, Buba, Div, Zap i Tandem u kojima možete iskusiti čari igranja u mreži, te kape, majice, poster i igara, filmovi na VHS kasetama, Windows Academy vizualna metoda učenja, igraće palice Microsoft Sidewinder Force Feedback i Squadron Commander, analogni kontroler za PSX konzolu, 15" Philips monitor, Ink jet pisač Cannon, Umax ASTRA 610p (skener) A4 skener, mountain bike (da, dobro ste pročitali) i mnoge druge nagrade...



Sony glazbena linija, Dolby stereo zvučni sustav...



Voodoo i Voodoo 2 čarolija

→ Zahvaljujemo se našim sponzorima, a to su: **Activision, Electronic Arts, TEAM 17, Southpeak Interactive, Autronic, Turbo Hacker, Continental Club, Poly Bros, Formel, Storm, Marko Projekt, Znak i 2M Computers, Microline, HSM Informatika, Mage, Buba, Tandem, Div, Zap** i svima koji su na bilo koji način pomogli organiziranju Hackerove nagradne igre.

*...i mnoge druge nagrade koje ćemo predstavljati u idućim brojevima. U Hackerovoj nagradnoj igri se fond nagrada povećava iz broja u broj.*



*Legolasa i Dark Ravera smo uhvatili na brzi chat preko Interneta i dečki su zajedno odgovorili na pitanja koja smo im postavili budući da su i u privatnom životu odlični fren-dovi.*

**Bok ljudi, recite našim čitateljima nešto o sebi: koliko vam je godina, kada ste ušli u HINLA ligu, koliko već dugo igrate, koji vam je trenutni poredak u HINLA-i, u kojoj disciplini ste se specijalizirali itd.** Ja sam Duje Lalin (17 godina), a moj frend je Aleksandar Petrović. U HINLU smo ušli krajem 1997. godine, a na PC-u se igramo već 5 godina. Trenutačno smo (kao ekipa PNP-a) 3. na tablici u HINLI zbog bod-razlike, inače smo neporaženi do sada. Specijalizirali smo se u Warcraftu 2, i (nažalost) u Red Alertu, kojeg ne preferiramo kao neku strategijsku igru, ali pošto nas to najbolje ide, odlučili smo ipak igrati

**Zašto Warcraft? Zašto ne C&C ili Red Alert ili Warhammer ili neka druga strategijska igra?**

Zašto Warcraft 2? Na to pitanje bih mogao odgovoriti dosta opširno, ali ću to skratiti u par redaka. Naime, Warcraft 2 je, kao što dobro znamo, najbolja strategijska igra ikad napravljena. Usklađenost jedinica i rasa zajedno sa pristojnom grafikom (uzmimo li u obzir da je igra stara više od 2 godine) i, što je najvažnije, enormno velika igrivost su vrednote ove igre koja je postala legendom i koja se još dan-danas igra, i to vrlo aktivno (Warcraft 2 server na KALI-u je još uvijek prvi po broju igrača, iako je Starcraft tu).

**Koliko se već dugo igrate i kakav je bio vaš prvi kontakt s računalima?**

Warcraft 2 igram više od 2 godine, i to od početka odmah multiplayer partije. Prvi kontakt s računalima imao sam već s 2 mjeseca :) kada sam dobio svoj ZX Spectrum. PC sam dobio u 7

razredu osnovne škole (Aleksandar u 8. osnovne), dakle, 1993.

**Što očekujete od Tiberian Suna, Westwoodovog nastavka C&C-a o kojem se u posljednje vrijeme mnogo priča?**

Očekujem dobru singleplayer igru, koju ću završiti u 2 dana i koju ćete vi, na račun singleplayera, ishvaliti do neba, kao što radite sa većinom igara, a tu najviše griješite - jednom ćete naučiti da multiplayer određuje kvalitetu strategijske igre, a ne singleplayer.

**Što radite u slobodno vrijeme kad niste za računalom? Kojim se sportom bavite, u koju školu idete, koju glazbu slušate, volite li filmove?**

Po ovom pitanju bi se dalo zaključiti da sam za računalom profesionalno. Ovako, trenutačno se ne bavim nikakvim sportom, trenirao sam sve i svašta, od tenisa do vaterpola i košarke, a Aleksandar trenira veslanje, a igra nogomet i tenis. Pohađam III. gimnaziju (matematičku) u Splitu. Od glazbe slušam techno, čisti underground, od Psychedelic Trancea i Acida do Hard Trancea i Club Undergrounda. Inače, počeo sam slušati ovu vrstu glazbe otprilike godinu dana prije nego što sam dobio PC. A što se tiče filmova, naravno da ih volim gledati. Nema bolje stvari nego skupiti ekipu i otići kod prijatelja pogledati film.

**Tko je od vas dvojice bolji u Warcraftu?** Na to ti pitanje ne mogu odgovoriti. Vjerojatno je Rukavina bolji od nas dvojice skupa :)

**Kako se vaše djevojke i starci nose s činjenicom da veliki dio svog slobodnog vremena posvećujete računalu, i to još igrama?**

Ne posvećujem toliko vremena računalu koliko misliš. Dnevno 2h, otprilike. Za sve se ima vremena, za djevojke pogotovo :) Ima mnogo važnijih stvari u životu od računalu, a pogotovo od računalnih igara :).

**Kada biste saznali da će za 24 sata biti smak svijeta, kako biste proveli te posljednje sate?**

Vjerojatno bih s djevojkom otišao na party i guštao do zore..

**I na kraju, iskomentirajte prilično oštru recenziju Starcrafta koju je u prošlom broju Hackera napisao Damir Rukavina. Slažete li se s njegovim mišljenjem i zašto?**

Darim Rukavina je jedan površan čovjek, kako se da zaključiti iz njegovih recenzija. Sve što mu mogu reći je jedna rečenica, zbog koje će morati neprospravati još 10 dana, kao što radi za svaku malu igru, da bi je shvatio: Slijepo vjerovanje vrijeda pojam života i razuma.



Dark Raver (Duje Lalin, gornji s markantnim pogledom i darkerskom odjećom) i Legolas (Aleksandar Petrović) poziraju za Hacker u pozi koju samo oni mogu objasniti

*Seta smo, nakon dvotjedne potrage za njim, presreli prelazeći Jarunsku cestu u 5 ujutro, prije sendviča a poslije gadnog tuluma (Quake 5na5, Starcraft...) u klubu Proxima...*

**Bok Set, čuli smo da si prilično samozatajan i nesklon javnim nastupima. Zašto?**

Ne volim se isticati, a one bahate, hvalisave momke volim spuštati na zemlju (tu ponajprije mislim na igrače koji misle da su nešto)

**Koliko već dugo igrate Quake? Zašto baš Quake? Što misliš o Quakeu 2?**

Godinu dana... počeo sam igrati Duke, Quake mi nije tada bio nešto, ali nakon pos-

jeta ekipe Zapa i utakmice 5na5, vidio sam da mogu i u tome biti dobar i tako je počelo s Quakeom

Quake2 - u single modu je cool, ali multiplayer nije nešto, dana je velika prednost nekim oružjima (shotgun), nisam ga baš previše ni igrao...

**Imaš li Voodoo karticu (možda Voodoo 2)? Kakvu konfiguraciju imaš doma?** Nemam doma ništa, ali baš nabavljam nešto, nadam se da će biti za Voodoo 2

**Jesi li čuo da je najavljen Quake 3 i Voodoo 3, što misliš o tome, je li to dobro za igrače i zašto?**

Čuo sam za Q3, za V3 nisam. Q3 će biti dobar ako ga naprave po Q1 koji je najviše pozornosti posvećivao preciznosti (oružja su bila vrlo precizna), Q2 je sličniji Doomu, a to mi se sviđa

**Što radiš u slobodno vrijeme, koja su ti ostala područja interesa?**

U slobodno vrijeme tulumarim, posjećujem frendove, igramo nešto i tako, izlazim na partyje (Best...). Ostala područja - dobre "trebe", lova, auti, zabava, tulum i to. Djevojka - nemam trenutačno (slobodan, raspo-loživ).

**Reci nešto šaljivo za kraj.**

Moram se obratiti svojem mozgu (Novakoviću), evo..

Autoru članka o Starcraftu (D.R.?) poručujem neka dode na deathmatch partiju u Quakeu ili Starcraftu (po mogućnosti gladan) jer ću ga nahraniti, zoljama zasitnim (p.s. nemreš tak brijeti o Starcraftu...)







Dragi čitatelji, igrači, vlasnici računalnih klubova. Ne znate gdje se najkvalitetnije igrati, gdje naučiti koristiti Windowse ili iskusiti čari igranja u mreži? Sva sreća da imate Igora Duića koji iz broja u broj sastavlja vodič kroz računalne klubove koji vam pomaže da se lakše snađete u raznovrsnoj ponudi kompjuterskih klubova i igraonica.



Uz dugogodišnji rad i iskustvo, kompjuterski klub Buba vam nudi tečajeve na PC-ima, surfanje Internetom i igranje u mreži. Osim toga, usko smo povezani sa HINLA-om te se pozivamo na njihove stranice. Dodajte i isprobajte simulacije leta i vožnje!

#### Info

Ime kluba: BUBA

Adresa: Brajkovićev prilaz 6, Zagreb

Tel: 098 / 28 22 86

E-mail:

http:

Radno vrijeme: 9-22

Kapacitet: 10 umreženih Pentiuma + simulatori vožnje i leta



Zabavu, Internet, sport, edukaciju i kompjuterski vrtić može objediniti jedna riječ: MAGE. Sadržaj usluga kompjuterskog kluba MAGE je poput uma renesansnog čovjeka. Proširite krug prijatelja po cijeloj Hrvatskoj i izvan njenih granica u Internet brbljaonici. Ubijte dosadu na brojnim programima ili dokažite svoje kvalitete u sportu 21. stoljeća - u HINLA natjecanjima (*Quake, Warcraft 2, Duke Nukem 3D, Red Alert* itd.)

#### Info

Ime kluba: MAGE

Adresa: Shopping centar Prečko (1. kat), Zagreb

Tel: 38 83 397

E-mail: [mage-kk@zg.tel.hr](mailto:mage-kk@zg.tel.hr)

http:

Radno vrijeme: 13-07

Kapacitet: 12 umreženih Pentiuma 166 MMX s 32 MB



## TANDEM RAČUNALA d.d.

Tandem računalna Vam nude usluge prodaje i servisa računala, igranja bez granica i računalnu učionicu. Pozivamo sve naše članove da se prijave na tečaj informatike gdje će naučiti osnove korištenja računala, operacijskog sustava Windows 95, Interneta i tekst procesora Microsoft Word. Upisi osobno ili s roditeljima na našoj adresi. I to nije sve - kod nas možete uživo iskusiti čari 3Dfx Voodoo čarolije.

#### Info

Ime kluba: TANDEM RAČUNALA d.d.

Adresa: Argentinska 4, Zagreb

Tel: 01/16 62 51, 16 62 52, 16 62 53

E-mail: [Tandem-racunala@zg.tel.hr](mailto:Tandem-racunala@zg.tel.hr)

http:

Radno vrijeme: 9:30-20:30

Kapacitet: 7 umreženih Pentiuma 200 MMX s 32 MB



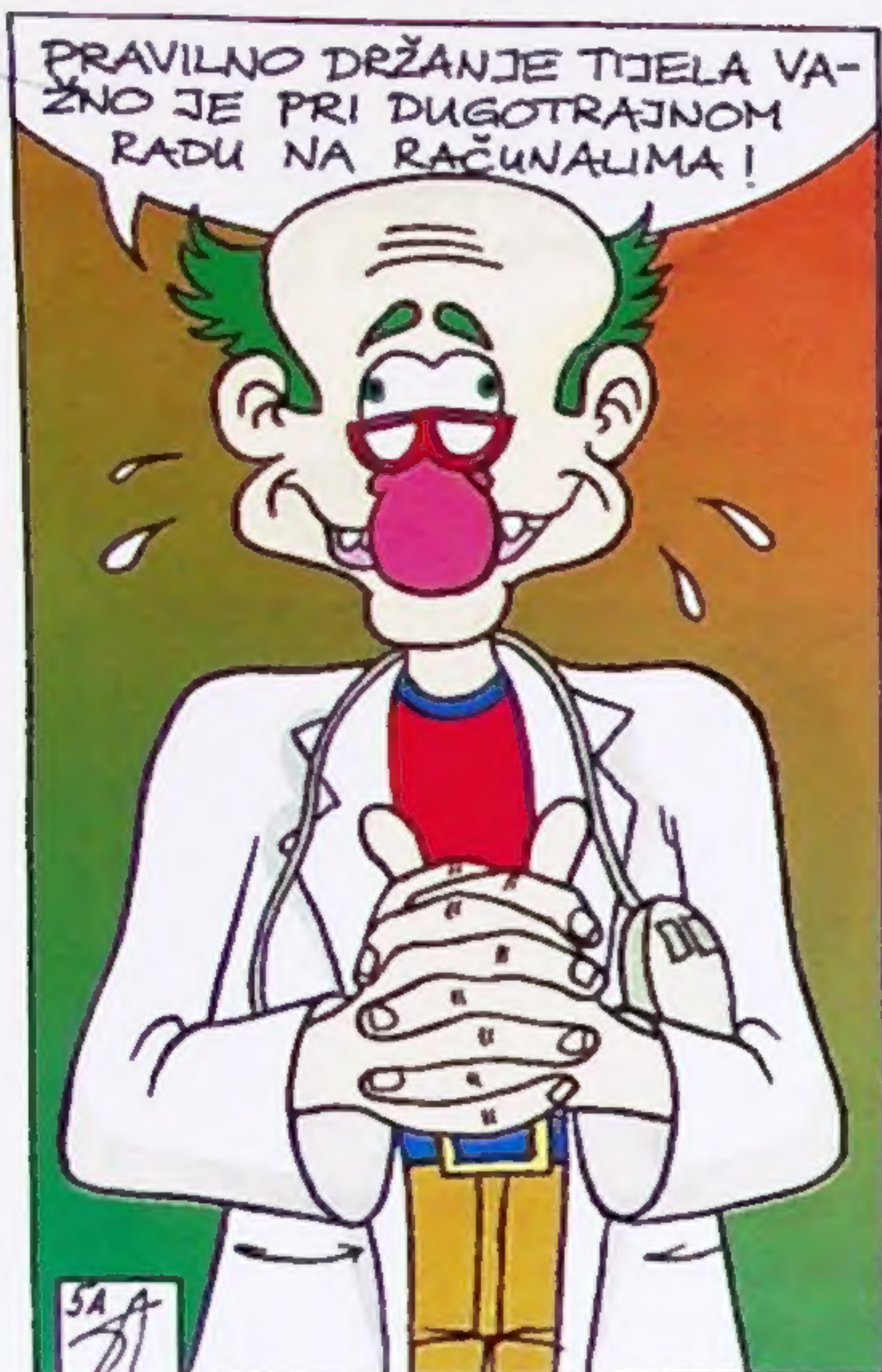
Vlasnik ste računalnog kluba i želite rezervirati mjesto svome klubu u Hackeru? Ime, adresu i telefonski broj kluba pošaljite u redakciju (**Petrinjska 11/IV, 10 000 Zagreb**) ili faksirajte podatke na broj **01 427 883**. Ne zaboravite nam mailati logo vašeg kluba u nekom od vektorskih grafičkih formata. Više informacija možete dobiti na tel. **01 435 179**.



# MAKA ŠKOLA RAČUNALA

## Pravilno držanje

CRTA I PIŠE GORAN STANČIĆ





## Naš novi pisač može smjestiti 16 kapljica tinte na ovu točku.

Naš se pisač nove generacije HP DeskJet 720C koristi tako naprednim tonerom, da može "ispaliti" kapljicu tinte od samo 10 picolitara (10/1,000,000,000,000 litre).

To je manje nego kod bilo kojeg drugog osobnog pisača.

Na taj način može smjestiti do 16 kapljica tinte na svaku pojedinu točku slike.

Što znači da može proizvesti 30 puta više boja po točki, nego obični inkjet pisač.

Tako postizete željenu boju s blažim prijelazima tonova i manjom granulacijom, a sve bez

povećanja dpi (a time i vremena ispisivanja).

Ovu tehnologiju nazivamo PhotoREt II.

I jedna od najvećih njenih prednosti je fotografska kakvoća ispisa na običnom papiru, kakvog najčešće koristite.

Dakle, ukoliko želite najbolji ispis u boji, smjestite jedan od naših pisača u Vaš ured.

Za sve obavijesti o PhotoREt II posjetite:

[www.hp.com/go/drops](http://www.hp.com/go/drops).

*Kupnjom modela DeskJet 720C i DeskJet 690C možete osvojiti putovanje na Svjetsko nogometno prvenstvo u Francusku.*



Cijena za HP DeskJet 720C je **2.800,00 kn** (uključen PDV).

Ostali inkjet pisači:

DeskJet 340  
DeskJet 690C  
DeskJet 670C

DeskJet 890C PhotoREt II  
HP Office JetPro 1150C

DeskJet 1100, A3 InkJet  
DeskJet 1600C

**HP PISAČI: PAPIR KOJI RADI ZA VAS.**



Prodaja preko mreže ovlaštenih prodavača.



[www.hermes-plus.hr](http://www.hermes-plus.hr)  
01/2331-061



# ALGORITAM

MULTIMEDIA CENTAR

# PLAY IT!



Ovlašteni distributer za Hrvatsku:

VELEPRODAJA: ALGORITAM d.o.o., Zagreb, Gajeva 12, tel. 01/42 17 60, fax. 01/42 17 62

MALOPRODAJA: 1. ALGORITAM Multimedia centar (Hotel Dubrovnik - donja etaža) Gajeva 1, tel. 01/42 28 96  
2. ALGORITAM Multimedia centar Importanne, novi dio - donja etaža 01/457 31 28



FIFA World Cup 98 možete kupiti u svakoj boljoj prodavaonici multimedije u Hrvatskoj!



## The Only Official Computer Game of France 98



Software © 1998 Electronic Arts, EA SPORTS, the EA SPORTS logo and Electronic Arts are trademarks / registered trademarks of Electronic Arts in United States and other countries. Official licensed product of the FIFA World Cup 98. © The France 98 Emblem and Official Mascot are copyrights and trademarks of ISL. © The Official World Cup FIFA trophy is a copyright and trademark of FIFA. MANUFACTURED UNDER LICENSE BY ELECTRONIC ARTS. Playstation and are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Windows is either a trademark or registered trademark of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. All rights reserved.